

LEVEL

• <http://www.level.ro> „It's all about GAMES” • 6/2001 • 45.000 lei •

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive



Fallout?
Tactics?

Serious Sam

Un DOOM mai BOOM!!!

X-Com Enforcer

3rd person UFO

DEMOS

Conflict Zone
FA-18 Korea Gold
Fate of the Dragon
Settlers 4
Clive Barker's Undying
Waterloo: Napoleon's Last Battle
Beach Head
Z: Steel Soldiers
Merchant Prince 2

VIDEOS

Emperor: Battle for Dune
Empire Earth

PICS

Age of Mythology
Empire Earth
Escape from Alcatraz
Planetside

SHAREWARE

3D Mail Effects 4.3
Sonique 1.9
Winamp 2.74

UPDATES

DLH

TP
Apărut C.N.R.
Nr. 155/1009/2001
Publicații

REDEFINEȘTE LIBERTATEA DE MIȘCARE.



Noul laptop Compaq Presario 18-XL-481 cu procesor Intel® Pentium III® 800 MHz. Conceput să-ți ofere soluții din mers: tehnologie SpeedStep™ pentru autonomie de lucru mai mare, programe preinstalate Compaq pentru ca treaba să meargă ca pe roate și acces Internet practic de oriunde pentru libertate de mișcare fără limită... de kilometri. Plus libertate de exprimare prin soluțiile multimedia integrate. Tehnologia care te inspiră. De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.

OFERTĂ SPECIALĂ



COMPAQ PRESARIO 18-XL-481

Procesor Intel® Pentium® III 800 MHz • 128Mb RAM
• hard disk 20Gb • DVD • display TFT 15" • modem 56k
• Ethernet 10/100 • Microsoft Windows ME



COMPAQ PRESARIO 5FR111

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz • 128Mb RAM
• hard disk 20Gb • DVD • display 17" • nVIDIA M64 TNT2 • modem 56k
• tastatură Easy Access Internet • Microsoft Windows ME

În perioada 1 aprilie - 30 mai, cumpără aceste produse din orice magazin Metro Cash & Carry și poți să câștigi un autoturism Audi A3!

COMPAQ
Inspiration Technology

Calculatoarele Compaq au preinstalat Microsoft® Windows® original.
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>



Distribuit prin
METRO
CASH & CARRY
Oțopeni, Militari, Voluntari,
Brașov, Timișoara, Constanța,
Cluj-Napoca, Bacău, Iași

© 2001 Compaq Computer Corporation. COMPAQ and the Compaq logo are registered in U.S. Patent and Trademark Office. Pentium and Inspiration Technology are trademarks of Compaq Information Technologies Group, LP in the U.S. and other countries. Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation.

Jocuri bune... anulare!

Warcraft Adventures, Freedom Ridge, Ultima Online 2 - jocuri care ar fi putut fi mari, maiestruaase, frumoaase, pline de succes. N-a fost să fie... De ce aare? Mitza vorbea mai deunăzi despre hype, despre intensa gregătire a publicului pentru lansarea unui joc. Acest hype merge în paralel cu dezvoltarea propriu-zisă a jocului, ceea ce înseamnă că, pe parcursul mai multor ani (uneori 3 sau chiar 4) se cheltuiesc în continuu milioane de dolari - reclamă, programatori, graficieni, PR, târguri internaționale etc. Toate cheltuielile sunt suportate de așa-zisul „Publisher” (tradus în LEVEL prin „Distribuitor”), care finanțează proiectul pus în aplicare de „Developer” (tradus prin „Producător”), care pornește de la zero și „manufacturează” produsul. În principiu, membrii unei echipe producătoare sunt pasionați de ceea ce fac și, dacă li se pun la dispoziție fondurile necesare, sunt capabili să facă minuni de grafică și gameplay. Se întâmplă însă ca distribuitorul să nu fie mulțumit de ritmul în care evoluează produsul sau de cererile de finanțare mereu crescânde. După un calcul economic care implică pe rând costuri, venituri și profit, se ajunge uneori la concluzia că s-a investit deja prea mult într-un proiect. Acesta este momentul în care, în general, jocuri ca cele menționate mai sus au dispărut definitiv (uneori alături de echipa producătoare, care a îndrăznit să-și opere proiectul). Există deseori conflicte între publisher și developer, frecvent cauzate de o serioasă diferență de perspectivă.

Există exemple de indivizi ce au făcut tranziția de la industria mineritului la industria jocurilor (fondând o firmă de publishing) numai pentru că au auzit că se pot scoate bani frumoși din ea.

Atâta timp cât industria jocurilor este una foarte profitabilă vor continua să apară din ce în ce mai multe jocuri mediocre, proaste și foarte proaste în detrimentul produselor originale și de calitate.

Desigur, există și reversul medaliei, multe cazuri în care publisherii sunt pe aceeași lungime de undă cu developerii, dar atâta timp cât industria jocurilor este una foarte profitabilă vor continua să apară din ce în ce mai multe jocuri mediocre, proaste și foarte proaste în detrimentul produselor originale și de calitate.

Într-un fel îmi e deo dor de „vremurile de demult”, dar industria noastră este una tânără și așa cum au rezistat și alte industrii (a filmului, de exemplu), sunt sigur că vor exista și peste câțiva ani jocuri care să ne țină treji nopți întregi.

Mike & Mitza

Cuprins iunie 2001

News 6

Tot ce poate fi mai proaspăt

Preview

Star Trek Bridge Commander 12
O simulare... picardescă

Eurofighter Typhoon 14
Aviație modernă de la DID

Championship Manager 4 16
Simulatorul de management fotbalistic preferat de Claude

Arcanity 18
MMORPG

Aquanox 20
Ce udăți apa

Command & Conquer Renegade 22
Action de la Westwood

Review

NBA Live 2001 24
Între mingi și panou

Kao the Kangaroo 26
Top-top australian

Blair Witch Project: Rustin Parr 28
Horoare, partea I

Blair Witch Project:
The Legend of Coffin Rock 30
Horoare, partea a II-a

Desperados 32
Tactică în Vestul Sălbatic

The War of 1812 35
Grafica NU spune totul

Oil Tycoon 36
Cu mâinile pline de petrodolari

Serious Sam 38
Mașina de tocat automată

The Ward 44
Nimic nou de pe frontul de quest

X-Com Enforcer 46
Orice asemănare cu primele X-Com este pur întâmplătoare

Fallout Tactics 48
Până la urmă, o continuare la seria Fallout?

Review Special

Outcast 50
Există și jocuri excelente

Reader's Review

Calculatorul - Prieten sau dușman 54
Studiu asupra influențelor erei PC

Game Universe

Tratat de Istoria RPG-urilor 58

MOD's

Action Half-Life 62

Walkthrough

Cossacks: European Wars 64
Așa se cucerește Europa

Console

Driver 2 68
FIFA 2001 69

Multimedia 70

Storm Hercules SE
Surpriza multimedia de pe lângă Muse XE

Lifestyle 72

Pregătiți-vă pentru film:
Tomcats
Someone like You

Patch 73

Ce minunății a mai făcut prietenul meu,
calculatorul

Hardware 74

Hercules Gamesurround use XL
jazzPiper Digital Stereo

Troubleshooting 76

Răspunsurile noastre la problemele
voastre

Chatroom 78

Discuții aprinse, la propriu și la figurat



Cuprins CD iunie 2001

Demos

Conflict Zone
FA-18 Korea Gold
Fate of the Dragon
Settlers 4
Clive Barker's Undying
Waterloo: Napoleon's Last Battle
Beach Head
Z: Steel Soldiers
Merchant Prince 2

Videos

Emperor: Battle for Dune
Empire Earth

Pics

Age of Mythology
Empire Earth
Escape from Alcatraz
Gorasil

Planetside
Rayman M
Seraphim
Soldier of Fortune 2
Sting
Stronghold
Throne of Darkness
Wanted: Dead or alive

Shareware

3D Mail Effects 4.3
Macro Angel 1.2
PowerStrip 2.78
Sonique 1.9
Throttle Box Viewer
Win Boost 2001
Winamp 2.74

Updates

DLH

flash

Rage la E3

Rage a prezentat la E3 o nouă serie de jocuri. Printre ele se află eRacer, un joc de curse în care putem conduce puternice mașini GT pe tot felul de trasee foarte realist create. Jocul va fi lansat în primăvara lui 2002. Gun Metal, tot pentru Xbox cum este și primul, este un arcade third-person shooter, în care jucătorul va conduce un robot înalt de zece metri într-o serie de lupte. Global Touring Challenge: Africa este de asemenea un joc de curse dar pentru PS2, cu 19 circuite diferite din safari, lagune și junglă. Pentru PC a fost prezentat Incoming Forces, o acțiune îmbinată cu strategie, în care jucătorul va fi coordonatorul unei forțe de apărare extraterestre.

Sierra va distribui Fox

Vivendi Universal Publishing și Fox Interactive au anunțat un acord pe 36 de luni prin care VU Publishing deține drepturile de a produce, vinde și distribui jocuri pentru PC și viitoare generație de console. Studioul Sierra deținut de VU Publishing va distribui Aliens vs. Predator 2 pentru PC, Cops pentru PS2 și Xbox, două continuări la Die Hard, No One Lives Forever pentru PS2 și continuarea la No One Lives Forever pentru PC și console.

Strategy First cu proiecte noi

Distributorul Strategy First a fost prezent la Electronic Entertainment Expo încă din 1998 ca o mică parte din standul GT Interactive. De atunci a evoluat, având în lansare 16 titluri pentru 2000-2001. Printre ele se află: O.R.B., un joc de strategie spațială în timp real care va rivaliza cu Homeworld; Disciples II; Nexagon: The Pit, combină acțiunea PS2 cu inteligența tacticii militare; Zero-G Marines, un shooter first-person în spațiu; Rails Across America, strategie în timp real; Empire of the Ants și Global War II Online.

Starfleet Command - Orion Pirates

14 Degrees East a anunțat ultima apariție din seria Starfleet Command. Este vorba despre Orion Pirates, un stand-alone expansion alflat în dezvoltare acum. Jocul va aduce un nou scenariu și va permite gomerilor să devină pentru prima dată cruzii pirați din Orion. În centrul atenției se va afla forța brutală a unor soldați și criminali care controlează teritoriul din spațiul Federației. În Orion Pirates vor fi opt carteluri, fiecare cu istoria sa, cu interfață, voci ale echipajului și logo-uri diferite. Vor fi 12



campanii cu 26 de misiuni de luptă și trei misiuni bonus inspirate din episodul TV „A Piece of the Action”. În ultimele trei misiuni jucătorul va trebui să se întoarcă pe planeta Iotia pentru o afacere negociată prin Starship Enterprise. Câteva dintre îmbunătățirile aduse jocului vor consta în noi lasere, scuturi și arme. Vom prelua controlul unuia din cele opt carteluri și vom putea lupta împotriva piraților sau putem să ne alăturăm lor pentru a cuceri lumea.

Tex Atomic's Big Bot Battles

Real.com a lansat un nou joc pe piață, Tex Atomic's Big Bot Battles. Jocul a fost creat de Monolith Productions și folosește engine-ul Lithtech 3D. Jucătorii vor participa la o luptă dură între roboți uriași și se vor întreci în curse, în scene fierbinți de wrestling sau lupte clasice (arme, pumni, scuturi etc.). Ne putem alege robotul determinându-i dimensiunile, greutatea, armele și generatorul de putere pentru a intra bine pregătiți în campaniile împotriva calculatorului sau în unul din cele patru moduri online: Atomic Battleball, Tex's Space Race, Galactic Domination sau BattleBrawl.

Vor fi nouă roboți de luptă în trei categorii de greutate, zece arme ale viitorului și treisprezece arene din spațiul extraterestru.

În Tex's Space Race jucătorii vor porni pentru a atinge primul un punct al hății sau pentru a zbura pe celălalt de pe fața pământului. Atomic Battleball înseamnă



nă că va trebui să luăm mingea și să o ducem în poartă înaintea celorlalți. Galactic Domination este o luptă pentru controlul a cinci pașuri, în timp ce BattleBrawl este o bătălie între doi roboți pentru supraviețuire.

Gadget Tycoon - Take 2

Un nou simulator de management va fi distribuit de Take 2. Este vorba despre Gadget Tycoon. Rolul jucătorului va fi foarte simplu: înființează o firmă, cu un birou



foarte dărpănat la început, și începe să angajeze absolvenți de facultate pentru a proiecta și a vinde lot de felul de chestii trăsnete (role cu reacție, androizi pentru ajutorul casnic, toalete ale viitorului). Vom putea stabili contacte cu instituții financiare respectabile și cu organizații mai puțin respectabile (mafia), vom avea secțiuni de cercetare și o echipă de specialiști pentru a spiona firmele concurente, vom putea mitui distribuitori pentru a încurca treburile celorlalți.

În cadrul jocului vor fi disponibile trei moduri: solo, campanii (zece misiuni) și modul multiplayer pentru cel mult opt jucători. Tehnologia de fabricație va fi destul de complicată având în vedere faptul că produsele vor avea în jur de treizeci de componente. Lansarea jocului va avea loc în această lună.

Intergalactic Bounty Hunter - Pan Interactive

Pan Interactive a anunțat un nou joc science-fiction, un action-adventure ce se va numi *Intergalactic Bounty Hunter*. Jocul a fost prezentat la Electronic Entertainment Expo din Los Angeles. La crearea lui au participat și **Creative Capers**, un studio de animație care a lucrat la filmele realizate de Disney precum *Mulan* și *Beauty & The Beast*. Rămâne de văzut în ce măsură colaborarea cu acest studio a adăugat amprenta Disney



pentru *Intergalactic Bounty Hunter*. Din imagini, jocul pare să aducă cu o combinație de *Flash Gordon* și *Star Wars*. Pan Interactive și-a propus să producă o trilogie cu acest nume, cu posibilitatea ca acest concept care a stat la baza jocului să fie folosit și pentru jocurile de pe telefoanele mobile, pentru desenele animate sau spectacolele de televiziune. Lansarea jocului va avea loc spre sfârșitul lui septembrie și probabil se va adresa unui segment mai „tânăr” dintre gameri.

Charybdis nu mai există

Industria britanică a jocurilor a suferit o mare pierdere luna trecută prin închiderea lui **Charybdis**, firmă care lucra la o continuare a lui *Magic & Mayhem*. Numele jocului ar fi fost *The Art of Magic*, un role-playing strategy. Producătorii găsiseră deja un distribuitor pentru acesta, **Virgin Interactive**. Reprezentanții firmei distribuitoare au afirmat: „Nu putem discuta încă despre anularea proiectului...” *Virgin* deține drepturile pentru acest titlu și va numi o altă echipă care se va ocupa de dezvoltarea jocului în continuare.

Din păcate, acest eveniment se pare că va amâna lansarea jocului programată în această vară până cel puțin în toamna acestui an. Între timp, **Climax** o angajează mare parte a celor demisi, programatori și artiști care



au lucrat la *The Art of Magic*, pentru a lucra la proiectul lor, *Warhammer Online*, o strategie 3D și la un alt joc care se află în lucru aici o surpriză pe care ne-o pregătesc aceștia.

CIA Operative - Valusoft

Valusoft se pregătește de lansarea unui joc de acțiune 3D, cu mult sânge și lupte crâncene (după cum arată imaginile mai mult de la distanță). *CIA Operative* este un first-person shooter al cărui acțiune ne introduce într-o confruntare ce urmează războiului rece, o confruntare în care inteligența rămâne principala armă. Echipa de creatori a lucrat înainte la *Laser Squad*. Pentru acest joc ei au folosit engine-ul de la *Quake*, un engine cu



numeroși adepți deoarece a fost printre primele engine-uri 3D, dar și datorită resurselor minime de sistem pe care le cere. Din acest punct de vedere, *CIA Operative* se va



multumi cu Pentium 300, 32 MB RAM și un accelerat 3D cu 8 MB RAM. În joc vom fi un fel de James Bond care se luptă cu organizațiile teroriste, cartelurile drogurilor și crima organizată. Misiunile var avea loc în Iraq, Bagota, Moscova și multe alte locuri în care „ordinea de drept” nu este prea bine stabilită. Jucătorul se va confrunta cu misiuni interactive, asemănător într-un fel cu *Soldier of Fortune*.

flash

Matrix pentru Xbox

Jocul care se inspiră din filmul cu același nume va fi exclusiv pentru Xbox. Microsoft a împrumutat cu 5 milioane USD firma producătoare care trece prin perioade dificile și nu deține resursele necesare pentru terminarea jocului. În schimb banilor, Microsoft a primit exclusivitatea pe primele șase luni și numai versiunea pentru Xbox va avea modul multiplayer. Interplay trebuie să lanseze jocul la cel mult trei luni după ce apare *Matrix 2* (filmul care se află acum în producție). Împrumutul va trebui returnat în câțiva ani.

Take-Two Interactive - Hidden and Dangerous 2

Take-Two Interactive Software a început lucrul la *Hidden and Dangerous 2*, continuarea jocului pentru PC. Distribuitorul jocului va fi Godgames (o firmă afiliată la Take-Two Interactive) și creatorul se numește Illusion Software. *Hidden and Dangerous 2* este un first și third person shooter cu mai mult de 20 de misiuni complexe în 9 campanii diferite. Acțiunea va avea loc pe întreg globul, de la jungla din Burma până în deserturile din Africa. Lansarea va fi în toamna lui 2001.

Icwind Dale expansion

Interplay și Black Island Studios au început lucrul la un expansion pack pentru RPG-ul *Icwind Dale*. Acesta este gratuit și îl vom putea obține de pe site-ul Interplay. Pentru a-l juca va trebui să avem instalat *Icwind Dale* și *Heart of Winter*. Ce vom avea în plus? Două noi zone de explorat, o varietate de sub-niveluri, între 20 și 40 de magii noi, un monstru care nu există în prima variantă, patru animații ale caracterelor din *Baldur's Gate II*, o poveste diferită de cea din *Icwind*, multe capcane și puzzle-uri pe care nu le-am mai întâlnit. Expansion-ul se va adresa în special jucătorilor de nivel 11-18.

flash

Microsoft preia Ensemble Studios

Microsoft Corp. a anunțat că a ajuns la o înțelegere pentru a achiziționa Ensemble Studios. Este vorba despre cei care au produs Age of Empires. Conform acordului, ei vor continua să realizeze jocuri, dar de această dată sub proprietatea Microsoft. Age of Empires s-a vândut în peste 8,5 milioane în lumea întreagă, câștigând premii de la Academy of Interactive Arts and Sciences, de trei ori fiind cîtat ca cea mai bună strategie a anului (1997, 1999, 2000) și ca cel mai bun joc pentru PC în 1999.

Probleme pentru MMORPG

Un mic grup de producători au ridicat problema unui patent pentru tehnologia folosită în crearea lumilor 3D online. Grupul se numește worlds.com și au cerut brevetul din 1996 când făceau parte din Knowledge Adventure. În cadrul acestuia, în 1994 au dezvoltat un program de chat online în care utilizatorii erau reprezentați de personaje animate, cu o tehnologie aparte de reducere a cerințelor de sistem. Dacă vor obține această licență, atunci firmele care produc jocuri online se vor afla în imposibilitatea de a mai lansa așa ceva fără cumpărarea drepturilor.

Gathering of Developers și E3

De la cea mai mare expoziție nu puteau să lipsească Gathering of Developers care au prezentat: Max Payne, produs de 3D Realms și Remedy Entertainment; Myth II: The Wolf Age, continuarea unei legende; Stronghold, strategie în timp real; 4x4 EVO 2, simulator off-road ce va fi lansat pentru PC și Xbox în noiembrie 2001; Duke Nukem Forever, un joc care nu mai trebuie prezentat; Age of Wonders II: The Wizard's Throne, un joc de strategie în timp real care continuă seria (lansarea va fi în 2002) și Hidden and Dangerous II.

Star Wars Galaxies - LucasArts Entertainment Company

LucasArts Entertainment Company în colaborare cu Sony Online Entertainment vor lansa în 2002 o serie de jocuri online. Seria va recrea universul Star Wars în care mii de persoane se vor confrunta într-un război civil intergalactic. În imagine vă prezentăm una din rasele care vor fi disponibile în joc. Zabrak, o specie de umanoizi, și-a dezvoltat o voință foarte puternică care le permite să suporte durerea fizică extremă. Aceștia se diferențiază prin trăsături distincte ale feței și prin talușele diferite. Ei vor avea posibilitatea de a-și îmbunătăți capacitățile mintale prin experiența și bonusurile câpătate.

De pe planeta Kashyyyk vin Wookiees. Sunt o rasă foarte puternică și irascibilă. În același timp sunt și inteligenți, loiali, de încredere (deși sunt și ei umanoizi). Nu au o cultură războinică, dar pot deveni inamici de temut în clipa în care sunt amenințați sau „suprași”. Specia predominantă va fi totuși omul, care va putea fi întâlnit pe majoritatea planetelor datorită adaptabilității sale.



Battlecruiser Millennium la o nouă apariție

Battlecruiser Millennium este continuarea seriei Battlecruiser, a cărei valoare a fost recunoscută și apreciată în industria jocurilor. Fiind al treilea joc, acesta vine cu o mulțime de îmbunătățiri în toate aspectele imple-



mentării sale: engine-ul (spațiile mai largi și jocul mult mai dinamic), AI (mai sofisticat decât precedentul), grafica (permite o rezoluție de până la 1280x1024), sunetul etc. Vom putea împușca arma pe care o are oponentul, obligându-l în acest mod să o arunce, îl putem răni pentru a-i diminua mobilitatea sau putem să executăm o lovitură fatală la cap (decât să irosim gloanțele degeaba mai bine aplicăm soluția finală). Avem de ales una din cele 12 rase și o carieră de realizat (comandant, pilot, marinar etc.).

Meniul accesibil ne va prezenta nivelul de viață și de oboselă (în cazul în care alegem prea mult sau suntem răniți și nu primim îngrijire medicală, vom trece cu siguranță pe lumea cealaltă).

Varianța multiplayer va fi de asemenea disponibilă pentru 16 jucători.

EVE: The Second Genesis

EVE: The Second Genesis este un multiplayer online, un joc ce încearcă să recreeze o lume reală, poate prea reală pentru a mai fi numit joc (cel puțin aceasta este părerea producătorilor). Eve este o lume foarte îndepărtată de Pământ. Oamenii au ajuns aici printr-o gaură de vierme (wormhole). Aici ei s-au extins și au colonizat întreg spațiul. Dar gaura s-a închis și coloniile au rămas separate, fără nici o mână de ajutor. Puține din ele au supraviețuit. Dintre acestea, cinci au devenit mari imperii și au realizat între ele o balanță a puterii: Amarr Empire, Gallente Federation, Caldari Empire, Minmatar Republic și Jovian Empire. Mai mult de un secol au reușit să mențină pacea între ele, conștienți fiind de distrugerile pe care un război intergalactic le-ar provoca fiecărei părți. Dar, noi tehnologii înclină balanța puterii



împre o anumită parte și războiul nu mai este chiar atât de departe. Varianța beta a jocului va intra în teste la sfârșitul anului 2001.

From Dusk Till Dawn - GameSquad

From Dusk Till Dawn se află în pregătire la GameSquad, cei care au realizat Devil Inside. Jocul este inspirat de filmul lui Quentin Tarantino și Robert Rodriguez (cel care a produs „Desperados” cu Antonio Banderas) - „One night in hell” (cu George Clooney în rolul principal). Filmul este un horror cu vampiri și limbaj trivial, care a avut două continuări, și, iată, prin intermediul producătorilor francezi, ajunge și pe PC. Fără îndoială că vom avea de luptat cu o groază de vampiri (deși în imagini nu prea se văd). După cum arată lucrurile probabil că vom purta o discuție „omicală” cu morții vii precum în *Resident Evil* și *Silent Hill*. De altfel, jocul va fi mai mult un acțiune ce va folosi aceleași engine cu cel din



Devil Inside. Umorul care nu a lipsit în film nu va lipsi nici în joc. Lansarea lui va avea loc în această toamnă.

Off-Road Redneck Racing - Interplay Entertainment

Interplay Entertainment a anunțat lansarea unui joc ce va conține curse de mașini, *Off-Road Redneck Racing*. Jocul a fost realizat de **Rage Software**, studioul

care are în lucru *Hostile Waters: Antaeus Rising*. Vor exista 16 vehicule off-road diferite cu care vom putea concura pe 24 de trasee în 6 locații diferite. Engine-ul jocului suportă curse în timpul zilei și nopții, precum și în diferite condiții meteo.

După cum puteți vedea și din imagine, terenul pe care vom concura este accidentat și nu oferă o aderență prea bună, de aceea vitezile din formula unu nu vor putea fi atinse, dar rămâne provocarea menținerii mașinii pe drumul cel bun. Jucătorul poate lupta împotriva calculatorului pe mai multe niveluri de dificultate și pe toate traseele, să stabilească propriile lui recorduri de viteză în time trial sau să câștige campionatul de pilotaj. Modul multiplayer permite unui număr de șase gameri să concureze pentru a-și demonstra aptitudinile.



Aliens Versus Predator 2 - Fox Interactive

Aliens Versus Predator 2 este continuarea jocului inspirat din filmele de acțiune *Aliens* și *Predator*. Primul joc a fost publicat de **Fox Interactive**, iar producători au fost cei de la **Vivendi Universal**. Jocul va include o diversitate de monștri și personaje, inclusiv cei care se luptă de față, un fel de mici caracatițe ce înșădăntăzesc oamenii cu înspăimântătorii alieni. Vor fi șapte niveluri pentru fiecare din cele trei specii. În plus, va fi inclus și modul multiplayer cu zece tipuri de personaje și, nu putea să lipsească, deathmatch-ul cu ambele tipuri: team-based și free-for-all. **Vivendi Universal** a vorbit și despre continuarea la *No*

One Lives Forever, care va avea disponibilitate, de ase-

meni, variantele single player și multiplayer pentru 16 sau chiar 32 de jucători. Vom intra din nou în pielea agentei Kate Archer care se alătură echipei Unity împotriva teroristilor de la Harm. Vor fi 60 de niveluri în locații diferite și va avea, la fel ca în primul joc, atmosfera unui film al anilor 1960. Se pare că acest personaj va fi importat în viitor și în alte jocuri ale producătorilor datorită succesului de care s-a bucurat.

Aliens Versus Predator 2 și continuarea de la *No One Lives Forever* vor fi distribuite împreună de către **Sierra Studios** și **Fox Interactive**. Încă nu au fost anunțate datele la care vor fi lansate cele două jocuri.



flash

Half-Life pentru console

O veste care fără îndoială îi va încânta pe posesorii de console. **Gearbox Software** lucrează pentru a face accesibil jocul *Half-Life* posesorilor de PlayStation 2 și Dreamcast. Se pare că versiunea va fi cu mult îmbunătățită în ceea ce privește detaliile grafice, efectele de lumină și texturile. În plus față de varianta PC, jocul va avea o misiune pentru doi jucători, numită *Decay*. Acest mod multiplayer se joacă pe o perspectivă a ecranului împărțită între doi jucători sau unul singur și calculatorul.

Dune Generations online

Cryo Networks a dezvoltat proiectul la care lucrează. Este vorba despre un joc online, o strategie în timp real, inspirat de seria romanelor science-fiction ale lui Frank Herbert. *Dune Generations* va permite jucătorilor să-și asume controlul asupra unei dinastii din universul *Dune*. Scopul jocului va fi de a conduce dinastia spre supremația în această lume și de a obține controlul asupra planetei Arrakis, sursa celei mai prețioase substanțe din univers: mirideniile. *Dune Generations* va fi lansat la sfârșitul lui 2001.

Dungeon Siege de la Microsoft

Microsoft a dezvoltat câteva amănunte despre *Dungeon Siege*: o acțiune fantastică, un role-playing game ce se desfășoară într-un univers 3D în totalitate. Misiunea va fi de a opri un misterios, dar foarte puternic personaj negativ care a fost eliberat în lume. La început vom controla un singur personaj, dar în călătoria noastră prin această lume vom strânge până la opt prieteni gata să ne ajute în cazul în care confruntarea ni se pare prea grea pentru unul singur. Lansarea jocului va avea loc în toamna acestui an.

flash

Power Rangers: Time Force

THQ Inc. vor lansa în această toamnă Power Rangers: Time Force. Jocul va fi disponibil pentru PC, Game Boy Advance și PlayStation. În varianta pentru PC, jucătorul își poate alege personajul favorit din Power Ranger într-un joc în stilul arcade. Va trebui să facă față unei acțiuni rapide și va avea de rezolvat diferite puzzle-uri. Nivelurile din joc vor include Cyclobat Round Up, Time Jet Rescue, Roman Tile Match, Miles of Nile și Laser Showdown.

EA.com alege RightNow

RightNow Technologies au fost aleși de către Electronic Arts pentru a le furniza tehnologia ce va fi folosită în dezvoltarea aplicațiilor online. EA.com va folosi RightNow Web pentru beneficiarii milionanelor de vizitatori de pe EA.com, pogo.com, AOL Games Channel, AOL.COM, CompuServe, Netcenter, ICQ și EA Sports.com. În acest mod speră să realizeze un feedback mai bun în ceea ce privește reacția clienților la produsele pe care firma le are de oferit. Tehnologia a fost testată pe Ultima Online și s-a dovedit a fi un succes.

Zuxxez Entertainment cumpără de la Topware

Zuxxez Entertainment a cumpărat drepturile unor jocuri de la Topware Interactive, incluzând titluri deja lansate și proiecte care se află încă în lucru. Grupul german a achiziționat de asemenea câteva studouri, patente, invenții și un personal de zece oameni care lucrau înainte la Topware. Printre studiourile care au trecut în proprietatea lor se numără și grupul polonez care stă în spatele unor jocuri de strategie precum Earth 2150 și The Moon Project. Zuxxez Entertainment are șapte titluri în pregătire, printre care și World War III: Dark Gold ce va fi lansat în această vară.

Diablo II: Lord of Destruction - Blizzard Entertainment (expansion)

Blizzard Entertainment a lansat mai multe informații despre expansion-ul la *Diablo II*. Este vorba despre *Diablo II: Lord of Destruction*, un role-playing game al cărui prim nume a suscitât destule dezbateri la vremea apariției. În *Diablo II: Lord of Destruction* te vei întoarce pe urmele lui Baal, ultimul dintre Prime Evils, în ținuturile barbare din nord. Călătorind prin mijlocul piticilor demonici, Baal intenționează să corupă puternica Worldstone care ne apără de forțele iadului. Vom avea de a face cu noi provocări pentru a opri „piticaniile” răuvoitoare în încercare lor de a distruge lumea Sanctuarului. Unul dintre lucrurile care vor veni în plus față de varianta anterioară a jocului vor fi minunile împlinite de cubul horadic. În cazul în care vei realiza anumite



combinații, vei obține bonusuri speciale, pe care alții nu ai cum să le găsești. Expansion-ul va conține și magii noi, bijuterii rare (cu care poți realiza vrăji aleatorii), seturi de lucruri speciale ce îți vor acorda bonusuri la magii în cazul în care le vei avea asupra ta. Armele aruncate păstrează încă puteri miraculoase ce pot deveni ale tale dacă le repari. Vor exista două noi tipuri de caractere, un act al cincilea nou, mult mai mult spațiu de explorat, arme pe care nu le-am mai văzut până acum, o clasă specială de sulite pentru amazone, monștri de neimaginat. Rezoluția la care vom putea juca va fi mai mare, iar grafica pare că o depășește pe cea din versiunile anterioare. Lansarea jocului va avea loc în această lună.



Un nou proiect românesc

Tot mai mulți tineri români sunt acaparați de magia lumii jocurilor. De curând am fost înștiințați de existența unui proiect, ambițios după cum se afirmă, pus la cale chiar aici în orașul de la poalele Tâmpiei: **Dark Times Multimedia** și **Open Softworks**, două mici grupuri locale și-au unit forțele pentru a realiza un role-playing game, *The Quest for Daalmira*, numele provizoriu al jocului, se află încă într-un stadiu primar. Din cele aflate de la tinerii implicați în proiect, momentan engine-ul este aproape de finalizare, lucrându-se masiv la realizarea grafică a lumii și personajelor.



The Quest for Daalmira se înscrie în tipologia RPG-urilor Heroic Fantasy în care eroii pozitivi se vor confrunta cu forțele răului și, cu ajutorul jucătorului, le vor și învinge. Daalmira, un ținut în care coexistă patru civilizații (Oamenii, Tâtanii, Piticii și Vădătorii), se află sub tutela religioasă a doi zei: Loan (cel bun) și Knavil (cel rău).

Atunci când balanța dintre bine și rău este distrusă prin moartea Erului ce guverna ținutul cu ajutorul lui Loan,



existența Daalmirei era pusă sub semnul întrebării. Și cum e și normal, vine momentul să intre în scenă eroii adeverați (un party de patru aventurieri, reprezentanți ai fiecărei civilizații) și să reinstaureze pacea și ordinea. Pe lângă hoardele lui Knavil, eroii vor avea de înfruntat și negurile trecutului, un trecut pe care trebuie să și-l redescopere, deoarece dacă ei sunt implicați în aceste evenimente trebuie să existe și un motiv în spate.

Nu putem să fim decât bucurăși să vedem că tinerii români sunt din ce în ce mai decisi să se afirme în acest domeniu și le dorim succes în continuare. Și după cum ne-au promis bădieții de la **Dark Times Multimedia** și **Open Softworks**, o să mai auzim de ei foarte curând.

5 zile și nopți de jocuri nonstop. TBS-uri, RTS-uri, RPG-uri, simulatoare, action-uri și FPS-uri. Taxa de participare- 250 DM. Mai multe informații la
tel. 068/415158, 418728 sau
e-mail: cristian_cascaval@level.ro.

LEVEL

Fans Camp

2001



Predeal,
Hotel Belvedere
14-18 august 2001



NOU!
Generația
6

Odată cu noua generație AVX Professional 6 beneficiați de module avansate de filtrare Internet (facilități Personal Firewall) unice pentru clasa sa de produse antivirus.

Pentru oferta specială, vizitați
www.avx.ro și standul AVX din
cadrul CERF 2001.

VirusProtection

SOFTWIN

Office: Str. Fabrica de Glucoză 5, CP 52-93, București 2
Tel. +40 (1) 233 0780 • Fax +40 (1) 233 0763 e-mail: sales@avx.ro • <http://www.avx.ro>



La mijloc de problemă

Când o stea devine supernovă [motor Renault, 1.4, pe injecție – vorba lui Pepper], problemele nu întârzie să apară. După cum știm din serial (*ST Next Generation*), de fiecare dată când Enterprise se apropie de un fenomen cosmic pentru al studia, se întâmplă ceva... neregulat: fie apărea cine știe ce entitate care se enerva că îi calcă cineva pe cărări, fie Enterprise se trezea într-un univers paralel, fie trebuia rezolvat vreun conflict dintre ramulani și mai știu eu ce rasă ciudată, care s-o trezise chiar atunci să își revendice drepturi spațiale. La fel se va întâmpla, în principiu, și în *Star Trek: Bridge Commander* un soare explodează și distruge o stație spațială de cercetare, avariază o navă de clasă Galaxy (gen Enterprise), al cărei capitan este ucis. Desigur, ca din întâmplare, jucătorul intră în rolul unui ofițer care se afla și el la locul faptei. Eroul în discuție trebuie să preia controlul navei și să rezolve un mister care, aparent, are rădăcini nu tocmai sănătoase și ascunde o conspirație al cărei unic scop este anihilarea (pauză retorică... deget ridicat amenințător către tavanul biroului... moment de tensiune) FEDERAȚIEI înseși!!!

Pe parcursul acestui episod jucătorul va avea de confruntat probleme cel puțin adminis-

Jocul nostru [desigur știu dacă avem copyright asupra lui] este unul din cei mai ambițioși rășnăniți de navă stelară din toate timpurile și rivalizează doar cu Cpt. Kirk la numărul de țire prin plastrante galaxiei. În aceste plimbări la marginea ultimei frontiere, Cpt. Ileana Luca Picard are de-a face cu tot ce-a putut trece prin minie scenariului: câmpuri de plasmă, simpatizii dai enervantului Q, tot soiul de personaje din helospațiu care au senzația că sunt ceva mai mult decât grafică 3D și alte peipești prin care nici Prăselea nu ar putea să stăpânească fără toată gama de faze: torpile fonice și teleportatoare care stau la dispoziția liderului nostru de sorginte franceză.

De jgăr, pe parcursul acestor episoade pline de „acel ceva” care a făcut ca serialul Star Trek să se vândă binisor peste tot în lume, telespectatori, avizi de warp-uri și alte aventuri superluminice, stau guler la guler cu Picard,

sufără și sărbătorească alături de el, ba chiar mai învătă și câte un citat din Shakespeare. „Cum ar fi – se întreabă ei, timid – să fiu și eu, acolo, pe punte, să dau comenzi în stânga și în dreapta, să-l întreb pe Data câte lire de păr are un Cardassian pe cap, să mă uit cu jind la Counselor Troi, ea să-mi cilească gândurile și apoi să mă pleznească, să învârtă să cânt la trombon împreună cu maestrul Riker și să dau o vorbă cu Whoopy Goldberg la bar, cu o cană de ciocolată vulcaniană în față?”

Au stat ei ce-au stat și, într-un final, membrii unei echipe producătoare de jocuri (**Totally Games**), care au la activ titluri de foarte mare renume (e suficient să rostesc vorbele magice „X...Wing... vs. TIE... Fighter...”), au hotărât să răspundă acestor întrebări complexe a fanilor Star Trek.

Așa a început proiectul *Star Trek: Bridge Commander* – simulare de Enterprise.



trative: lupte cu cardassienii și klingonienii, investigații în adâncurile imperiului roman, scăparea cu viață și echipaj din diferite situații limită etc.

Intriga se dezvoltă pe parcursul a 30 de misiuni care vor include toate elementele care definesc, la bază, universul Star Trek: luptă, diplomatie, explorare, (in)trăjurări și cercetare științifică. Și încă ceva: jucătorul va putea controla atât nave de clasă Galaxy cât și nave de clasă Sovereign (de tipul U.S.S. Enterprise-D, cea cu 42 de punți, sau U.S.S. Enterprise-E).

Star Trek interactiv

Poate cea mai interesantă caracteristică a jocului este totala libertate de comandă. Jucătorul poate interacționa cu echipajul navei, pe care îl vor comanda de pe



punte (realizată complet 3D, cum de altfel era de așteptat). Nu va lipsi nici feedback-ul, care va consta în rapoarte legate de diferitele operațiuni în desfășurare. În cazul unei lupte în urma căreia unii alții pleacă să inspecteze realități paralele și vieți după moarte, jucătorul va putea prelua el însuși unele din stațiile de comandă.

Desigur, acum aveți senzația că, fiind șef, puteți da orice fel de comandă, de la sinucideri în masă la sex în grup. **GREȘIT!** Membrii echipajului au propria personalitate și nu de puține ori s-ar putea să vă treziți cu probleme de autoritate.

Pentru a defini și mai bine legăturile dintre joc și serial, în *Star Trek: Bridge Commander* se va putea colabora cu Picard și Data [personaje fără de care, în opinia mea, tuturor celorlalte serii Star Trek „postpicardiene” le-a cam lipsit sarea și piperul, indiferent cât de interesantă ar fi fost intriga].

În plus, toți cei care au văzut măcar un



episod *ST* cu lupte cunosc foarte bine efectele pe care le are o torpilă fotonică, de exemplu, asupra navei: zdruncinături, alarme roșii, oameni care se țin ca disperaiți de bare și scaune în timp ce își contorsionează corpurile în ritmuri rave etc.

Totally Games a știut, se pare, să introducă în joc toate aceste efecte tipice serialului, pentru a-l face mai apropiat de experiența TV și chiar să o depășească.

Grafica, grafică! Pazele vorbesc de la sine și cunosc chiar aria elocinței. Tot ce a visat un



gamer-fan *Star Trek* pare a se îndeplini în *Star Trek: Bridge Commander*: nave renderizate superb, efecte de lumină, explozii pe bază de sisteme de particule, câmp de luptă complet 3D, nebuloase translucide și alte asemenea.

Puntea

Aici are loc, de fapt, întreaga dramă a serialului. Acesta este locul mult rânvit de fani, locul în care Q se joacă de-a Dumnezeu cu nava și echipajul, într-unul din episoadele mele favorite. *ST: Bridge Commander* promite să aibă o punte cel puțin fascinantă reprodusă. Trebuie menționat faptul că, dacă ați fost atenți la producțiile *Star Trek* de până acum (mă refer la jocuri), în cazul în care se stabilea vreo legătură video cu o altă navă, discuția era obligatoriu prerenderizată. În *Bridge Commander*, interlocutori jucătorului, aliași pe întreg ecranul punții, vor fi și ei realizați în timp real, cu motorul grafic foarte performant al jocului (cu tot cu lipsync – modelarea mișcării buzelor în funcție de cuvintele rostite).

În fine, *Star Trek* sau nu, jocul tot are nevoie și de un modul de multiplayer pentru a fi mai atractiv. De aceea a fost inclusă și această opțiune, care permite jucătorilor să conducă orice fel de navă, indiferent dacă aparține Federației, Imperiului klingonian, celui roman sau cardassienilor. Astfel, zic cei de la **Totally Games** va fi concretizat „cea mai importantă fantezie a fanilor *Star Trek*”: De altfel, ce altceva putem aștepta din partea unui joc făcut de o firmă de renume, cu un engine performant și cu tehnologia secolului 21, când nu ne mai despart decât câteva sute de ani de adevăratul Picard.

Mike



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Star Trek: Bridge Commander
Gen:	Simulator Star Trek
Producător:	Totally Games
Distribuitor:	Activision
Procesor:	PIII 600 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	minimum 16 MB
Multiplayer:	Da
Data apariției:	vara 2001



Eurofighter Typhoon

Următoarea generație de avioane militare apare întâi pe PC.

In mod sigur, pasionații de avioane au auzit până acum de *Typhoon Eurofighter*. Acesta este un proiect al Uniunii Europene care încearcă să contracareze dezvoltarea tehnologică din domeniul aviației a celorlalte puteri mondiale. Eurofighter este viitorul avion de vânătoare european, care va intra în serviciu în anul 2002. DID, cei care ne-au încântat în trecut cu *TFX EF2000*, *Total Air War*, sunt cei care ne dau voie să urmărim performanțele aparate la lucru încă dinaintea folosirii lor de către forțele aeriene europene. Seria sa bucurat de un succes imens, jocurile bazându-se mai mult pe designul aparatelor, dar și pe un engine rapid care lăsa impresia unei înclăștrări adevărate. Creatorii încearcă acum să

furnizeze un simulator axat pe trăirile pilotului, o experiență a zborului cum nu a mai existat până acum începând de la detaliile meticuloase ale arhitecturii avionului și până la situațiile efective de luptă. Pentru aceasta DID a colaborat cu Eurofighter GmbH și BAe Systems, cei care se ocupă cu proiectul Typhoon, piloții contribuind la rețurile finale ale jocului.

Nimic nou sub soare, și totuși...

Din punct de vedere al poveștii, se pare că jocul „va abunda” de originalitate. Acțiunea se petrece în Islanda, prin jurul anului 2015. Un conflict a izbucnit între vest și est, între NA-

TO și Rusia. Deși mă așteptam ca un astfel de conflict să aibă loc undeva mai pe aproape de noi, se pare că granița dintre comunism și ce a fi dincolo s-a mutat mai la vest. Rușii au pus gând rău Islandei și va fi de datoria noastră să sărim în carlinga unui Typhoon, să îndepărăm câteva misiuni pentru a păstra libertatea țării în fața pericolului Internaționalei Comuniste. Acest scenariu este foarte asemănător cu cel din *EF2000*, doar că acolo inamicii încercau să pună mâna pe Norvegia. De altfel, similitudinile au semănat destul de mult între ele ca storyline, dar punctul forte a fost cu totul altul.

Eurofighter Typhoon prezintă câteva lucruri pe care nu le-am mai întâlnit. În primul rând este vorba despre numărul piloților. Jucătorul va avea posibilitatea de a alege șase piloți la începutul jocului. Aceștia vor fi staționați în unități diferite din Islanda. Fiecare pilot are aptitudinile sale și îndemânările la care excelează. Jucătorul va controla numai câte un pilot de fiecare dată, plecând în misiunile care îi sunt acordate și lăsând calculatorul să aibă grijă de ceilalți, în funcție de aptitudinile fiecăruia. Acțiunea va avea loc în timp real, deci nu vom putea pleca cu un pilot în misiune, iar la întoarcere să facem același lucru cu altul, pentru că, în majoritatea cazurilor, luptele se vor da în același timp și în locuri diferite.

În esență, rolul gamerului va fi mai mult de lider al unui detașament de elită, care poate prelua oricând controlul asupra unuia dintre subordonați, fără a fi însă un strateg, deoarece misiunile au o construcție oarecum liniară, fiind influențate doar de eșecul sau victoria obținută în provocările anterioare.

Jocul se termină în clipa în care pierzi toți piloții.





Un punct inovativ al jocului vor fi campaniile. Creatorii se laudă că acestea vor fi mult mai bine dezvoltate decât cele din *Total Air War*, dar nu vom putea verifica cele spuse decât în clipa în care vom juca efectiv. Fără îndoială, modul în care vor lupta piloții pe care i-ai ales va avea un cuvânt greu de spus în soarta războiului. Terenul de luptă va fi împărțit în secțiuni, iar dacă vei pierde trei sau mai mulți piloți există o posibilitate destul de mare să pierzi și întreaga confruntare (singura salvare ar mai fi cursurile intensive de la baza militară Top

Gun din SUA). Confruntarea din aer va fi însoțită de înaintarea trupelor terestre. În cazul în care unitățile terestre vor cucerii bazele în care se află cantonați piloții, aceștia vor fi luați prizonieri și nu vor mai avea posibilitatea de a zbura. De aceea va trebui să fim foarte atenți la mișcările inamicilor pentru a ne transfera piloții în baze sigure. Cele mai sigure mijloace de informații vor fi cele de peste ocean, pentru că CNN nu va putea rata ocazia de a transmite un război în direct, iar știrile și reportajele acestora vor fi în izvor important de cunoaștere. Și cum nu există situații în viață, evenimente din istorie etc., în care hazardul să nu-și aibă partea lui, la fel și în *Eurofighter Typhoon* ne vom confrunta cu acesta. Situații neprevăzute vor apărea în timpul jocului, atât în favoarea noastră (lucru care nu ne va supăra cu siguranță), dar și în favoarea dușmanului.

Cum voi deveni pilot?

Să pilotezi un avion nu este chiar floare la ureche, având în vedere mulțimea de butoane, butoane, ceasuri, beculțe etc., care-i populează bordul. Să conduci o astfel de mașinărie și



să te mai ații și în mijlocul unei lupte aeriene cu o groază de ruși bărboși, cu căciuliile lor îmblănite pe care tronează seacă și cioacanul, pare imposibil. Ei, gândiți-vă că mai trebuie să ai grijă și de ceilalți piloți care zboară prin alte orientări, în situații la fel de periculoase. Toate acestea nu se pot face fără un meniu accesibil, care să-ți permită comenzi rapide, urmărirea



acțiunii și transferul de la o locație la alta. Se pare că tot ce vom avea de făcut este să accesăm bara din partea inferioară a ecranului, unde un simplu clic pe un icon ne telepoartă în cockpit-ul unui avion sau înapoi în bază, ne duce în locul acțiunii, acolo unde se „varsă sânge”, sau ne permite să vedem situația de pe întregul front pentru a lua deciziile necesare (mutarea neîntărită a piloților în pericol). Avionul va fi ușor manevrabil, putând executa tot felul

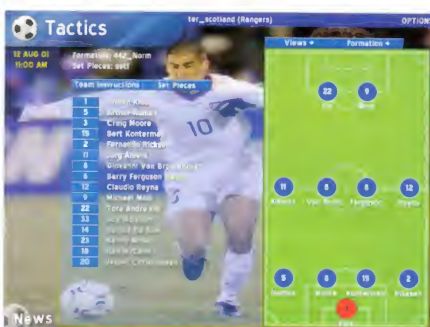
de mișcări la care vechea generație nici nu visa. Agilitatea Typhoon-ului se datorează engine-ului 3Dream, folosit prima dată în *Wargame*. Acesta recrează cu claritate peisajul din Islanda. Tehnologiile de ultimă oră (Digital Elevation Mapping) au fost folosite pentru a genera cu acuratețe denivelările de teren și obiectele de la sol, ce vor fi bine detaliate (din imaginile pe care le-am văzut până acum marea mi se pare că le-a reușit cel mai bine). Exploziile, după cum se vede și din imagini, sunt tot atât de reale ca și cele din filmele americane. De altfel, grafica jocului pare a fi înaltă. Avioanele arată incredibil de bine. Să privești un avion ciurrit și cu un motor în flăcări care „se lățește” spre casă pare atât de real încât te face să strângi pumnii pentru bieții piloți care suferă înăuntrul.

Unui astfel de joc iar îi lipsit inima dacă nu ar fi avut și opțiunea multiplayer. Head to head (până la trei echipe se pot înscrie într-un death match), base capture (este versiunea aviată pentru capture the flag - câștigătorul este acela care distruge avioanele dușmanului și aterizează în baza acestuia), misiuni co-op sunt modulele disponibile. Din ceea ce vom spus până acum ai devenit cu siguranță interesat de acest nume. Ei bine, nu mai este mult până în vară când se pare că va fi lansarea jocului (după câteva amănări) și când vom încerca cu siguranță acest simulator.

Sebah



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Eurofighter Typhoon
Gen:	Simulator de zbor
Producător:	DID
Distribuitor:	Rage Software
Procesor:	PIII 350 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	vara 2001



Championship Manager 4

Fotbalul continuă să fie sportul rege...

Primele noutăți despre viitorul manager de fotbal al firmei britanice **Sports Interactive**, în spatele căreia se află frații Paul și Oliver Collyer, au început să apară încetul cu încetul. Într-un interviu recent acordat unei prestigioase reviste britanice cei doi frați au oferit primele amănunțite despre elementele pe care le vom întâlni în *Championship Manager 4*. Cu toate acestea, deoarece, după cum au afirmat, jocul nu se află încă într-un stadiu de producție foarte avansat, au fost destul de zgârciți cu informațiile și în continuare ne-au privat de imaginile grafice mult așteptate. În schimb, cu foarte mare dăruire au oferit câteva măstre fanilor acestei serii despre ceea ce publicul se așteaptă să fie *Championship Manager 4*.

La început de drum

Așa cum deja probabil ne așteptam, cel mai tânăr dintre managerii CM va veni cu foarte multe îmbunătățiri și noutăți. Deja obișnuitele actualizări astfel încât echipele și jucătorii să coincidă cu cele reale din anul de apariție al jocului (anunțat ca fiind 2002) nu mai surprinde pe nimeni - ca de altfel și a serie de alte îmbunătățiri amintite de cei doi frați, cum ar

fi introducerea agenților jucătorilor, un sistem de antrenamente mai complex și mai atractiv sau o mai bună interacțiune cu mass-media.

Însă cea mai așteptată mutare a echipei de la **Sports Interactive** este introducerea unui engine care să simuleze și vizual disputarea meciului. Pentru cei care așteaptă a simula 3D precum cele întâlnite în *Premier Manager* veștile nu sunt totuși chiar atât de bune. Frații Collyer au decis în continuare că nu e momentul introducerii unui engine 3D de simulare. În schimb va trebui să ne mulțumim cu o reprezentare a jucătorilor sub formă de jetoane numerotate. Practic, acest engine ne prezintă terenul și jucătorii în aceeași manieră în care a face tabloul tactic, doar că de această dată jetoanele se vor mișca în urmărea unei mingi virtuale. În sfârșit, problema ridicată de cel mai mare număr de fani înregistrați pe site-ul oficial al jocului (în jur de 50.000), și anume imposibilitatea de a primi informații cât mai clare despre ceea ce se întâmplă pe teren, pare să fie rezolvată. De acum încolo ne va fi mult mai ușor să observăm ce nu merge în jocul echipei, de ce nu reușește să înscrie sau de ce primește atât de multe goluri. Pozitionarea greșită a jucătorului, tactica prea avansată, și multe altele astfel de aspecte

te ale jocului, care nu puteau fi percepute în urma rezumatului text, nu ne vor mai face nopți infernale în încercarea de a descifra problemele echipei.

Mai mult decât atât, acest engine a fost pus la punct astfel încât să suporte și reluări ale fazelor impariante, permițându-ne să studiem și mai atent mecanismele meciului și să observăm anumite lucruri care inițial ne-au scăpat.

Multi-multi

Comunitatea jucătorilor de CM crește pe zi ce trece. **Sports Interactive** profită din plin de acest lucru anunțând noi posibilități de joc în multiplayer sau online. Deși s-au zgârcit și aici în a da amănunțe se știe că în continuare studiază posibilitatea construirii unor servere proprii care să găzduiască campaniile virtuale sau aceea de a semna un contract cu un altă companie care să dedice serverele aceluiași scop. Campionatele virtuale între manageri împătimiți par să devină din ce în ce mai reale, spre bucuria întregii comunități care de ani și ani și-a dedicat timpul liber echipei sau jucătorilor preferați.

Claude



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Championship Manager 4
Gen:	Manager de fotbal
Producător:	Sports Interactive
Distribuitor:	Eidos Interactive
Procesor:	PIII 350 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	Nu
Multiplayer:	Da
Data apariției:	2002

MC -, CD -, DVD Production...



...together with VTCD
also in the new Millennium!

www.vtcd.hu

H-8001 Székesfehérvár, P.O.B. 175. Phone: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu





Încă o lună... încă un articol de RPG on-line

Alunci când au pus bazele companiei, cei doi fondatori, Richard Powell și Jason Jacobs, nici măcar nu se gândeau ce înfiorător de crucială avea să ia viața lor. **Brick House Trading**, înființată inițial ca o micuță companie comercială, nu avea nici înclin, nici în mână cu jocurile pe calculator. De abia când falimentul bătea la ușă, cei doi tineri fondatori s-au decis să schimbe obiectul de activitate al firmei orientându-se către cel mai mare hobby al lor: jocurile virtuale (cred că nu mai are rost să ne întrebăm de ce a dat faliment compania). Și uite așa, încetul cu încetul, visul lor a început să prindă contur dând satisfacție subsemnatului care se bucură nespus de prezența încă unui MMORPG pe bancurile de producție.

O lume de vis

Păi, crecă a fost odată ca niciodată un mare vrăjitor care avea o mare problemă. Se cam săturase bătrânelul de poluare, trafic, cri-

me, violuri, viață citadină și a început să cerceteze manuscrise și pergamene vechi de când lumea. Tot citind și testând, a descoperit la un moment dat o vrajă foarte puternică pe care străbunii noștri se chinaseră să o ascundă cât mai bine. Cataclysm era o magie foarte puternică și periculoasă mai ales dacă încăpea pe mâini nepotrivite. Magicianul nostru, sătul de ipocrizia lumii moderne a considerat că este momentul să le predea contemporanilor o lecție (și poate să purifice lumea) declanșând forțele distructive ale Cataclysmului. Catastrofele naturale ce au urmat au decimat populația planetei și aproape că au distrus întreaga civilizație umană. Cu greu, după mai multe sute de ani, omeneirea a reușit să-și revină de pe urma cataclismelor, însă fața planetei s-a schimbat definitiv. Nu mai este Terra albastră pe care o cunoșteam, acum oamenii trăiesc într-o lume fantastică unde magia este de domeniul cotidianului, o lume ce a rămas în aniele istoriei cu numele de Novus.

Odată cu declanșarea magiei au fost cre-

ate și divinitățile. Acestea, imediat după Creație s-au adunat și au răpit trupul Creatorului pentru a-l duce cu ele în planetele astrale. Tot în aceeași perioadă, Zeii și-au făcut simțită prezența pentru prima dată. Nimeni nu poate ști dacă aceștia au fost creați la rândul lor de magie sau au fost acolo tot timpul. Umblă și legende care spun că acești zei ar fi fragmente ale spiritului Creatorului. Nu se știe însă nimic concret și probabil nici nu se va ști vreodată.

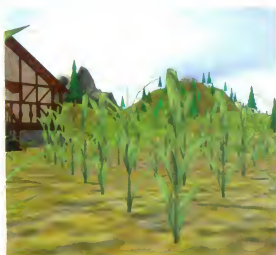
Primii pași

Aceasta este lumea în care jucătorul va intra fie odată ce beta test-ul public va fi lansat (unde va pe la mijlocul lui iunie, din zvonurile care circulă) sau în momentul lansării jocului. Spre deosebire de alte RPG-uri, jucătorul va fi pus doar în situația de a-și alege rasa caracterului său și eventualele caracteristici configurabile. Încă din start producătorii au refuzat ideea implementării claselor specializate. Motivul acestei decizii este unul extrem de simplu, cel puțin în viziunea producătorilor: „Existența claselor obliga jucătorul să joace într-un anumit mod. Noi dorim ca aceștia să joace exact așa cum vor ei. Nu am putut înțelege niciodată de ce un mag nu poate folosi o spadă, de exemplu. Nu numai că nu o poate folosi, dar nici nu o poate echipa, ceea ce este absolut absurd”, declarau producătorii într-un interviu.

Dacă jucătorul are un războinic și decide că dorește să învețe câteva magii care să-l ajute, atunci poate să le învețe, nul oprește nimeni, doar că antrenându-și abilitățile magice va pierde ceva din capacitățile de luptă fizice. De asemenea nu există level-uri, acele praguri pe care jucătorii sunt deja obișnuiți să le atingă, diferența dintre personaje făcându-se doar la nivelul abilităților. În timp ce evoluează, jucătorul va obține niște puncte de experiență pe care le poate distribui între caracteristicile și abilitățile dobândite.

Aceștea din urmă se vor dezvolta și în urma folosirii lor în mod curent, reversul med-





aliei fiind și el prezent, o abilitate ce nu prea mai este folosită începe încetul cu încetul să se atenueze (ca și cum le-am uita).

În consecință, *Arcanite* este un joc în care frazele de genul: „Am un paladin de level 26 cu care te demalez!” nu vor exista.

Personajele vor dispune de o serie de caracteristici, 10 la număr, din care cinci fizice (Strength, Agility, Endurance, Accuracy și Dexterity) și cinci mentale (IQ, Wisdom, Focus, Instinct și Memory). Acestea vor influența mai mult sau mai puțin abilitățile personajului ca și dezvoltarea lui ulterioară. Probabil cele mai importante abilități vor fi acelea care vor fi folosite în lupte atât cele de melee cât și cele magice.

PvP

Probabil cele mai frecvente întrebări adresate producătorilor de MMORPG sunt cele legate de PvP (player vs. Player) și de funcționarea acestuia.

Arcanite va fi un joc fără restricții, oricine putând ataca pe cine vrea. Cu toate acestea, pentru ca jocul să nu se transforme într-un măcel al jucătorilor mai slabi sau mai puțin experimentați de către hard-gameri, *Arcanite* dispune de un sistem de legi în urma cărora asasinii vor avea de suferit. Acest sistem însă este construit într-un fel după modelul societății umane. Toți jucătorii vor avea dreptul de a depune rapoarte unor NPC-uri oficialități despre comportamentul și atitudinea anumitor parteneri de joc. Astfel, în momentul în care un martor ocular descrie un atac mișcesc al unui anumit personaj, acesta va fi investigat, iar împotriva lui se pot lua măsuri punitive. Aceste pedepse pot

varia de la expulzarea din teritoriu până la stigmatizarea KOS (Kill on Sight). În aceste condiții, vă dați seama că atacul asupra unui personaj cu mulți prieteni va duce la prezentarea a foarte multe rapoarte negative despre tine, ceea ce poate duce la uciderea la de către orice gardă sau vânător de recompense pe care ai ghinionul să-l întâlnești. Totul se reduce la karma sau charisma. Dacă vei fi raportat în dese rânduri ca fiind un tulburător, vei fi catalogat la un moment dat ca personaj „evil”, ceea ce nu înseamnă neapărat că vei fi ucis imediat de către gărzii. Dar în cazul în care ești atacat de un personaj a cărui charisma îi este superioară s-ar putea să ai surpriza ca gărzile în loc să te opere pe tine să iină partea ad-versarului.

Din păcate, sistemul morții și al reînvierii nu este încă definitivat, iar producătorii nu au dat încă spunea nici ei mai multe amănunte. În aceste condiții, încă nu se știe care sunt condițiile morții în timpul unei lupte și implicit nici câștigul din uciderea unui alt jucător (care, normal, ar trebui să fie substanțial pentru a face PvP-ul rentabil).

Ce se știe sigur este însă că în urma morții jucătorului nu va pierde nici un obiect alflat asupra lui. În orice caz conflictele dintre jucători nu vor putea fi evitate, cu atât mai mult la aceia care au atins un anumit grad de dezvoltare. Chiar dacă evenimentele din timpul jocului vor fi destul de dinamice și multe elemente noi și inedite vor fi adăugate pe parcurs (posibilitatea ca un game master să conducă un atac de goblini asupra unui oraș nefiind atât de improbabilă) există un moment în care plictiseala îi va determina pe jucători să încerce iarăși lupte cu un semen cel puțin la fel de inteligent și puternic.



nic. În plus, divinitățile de care aminteam în debutul acestui articol pot fi ucise de jucători, care odată dusă la capăt această ispravă vor deveni ei înșiși divinități cu propriile temple, statui și adalături.

MMORPG-urile reprezintă un gen despre care se pot povesti nenumărate lucruri, cu atât mai mult cu cât posibilitățile sunt enorme iar în plus se află și la început de drum multe din elementele sale nefiind încă exploatare la maxim. În același timp, nu se va ști niciodată câte de reușite sunt ideile producătorilor și implementarea acestora până în momentul belotestului, moment care încă se află undeva în viitor.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Arcanite
Gen:	MMORPG
Producător:	Brick House Trading
Distribuitor:	N/A
Ofertant:	N/A
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie:	32 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 4MB
Data apariției:	sfârșitul anului 2001



Ca să vă dați seama cam când e scris acest preview în să vă anunț că a venit vara. Căldură mare, trecouri albe, măneci scurte, ochelari de soare, transpirație, dureri de cap... nu te gândești decât la un lucru, nu?

Ce bine ar fi la mare, să te poți arunca în apă rece și înviorătoare... și să te duci tot mai adânc, să deschizi ochii și să vezi pești înolând lângă tine, să îi urmezi în joacă atingând din când în când fundul nisipos al mării, să vezi lumina soarelui dispărându-se încetul cu încetul într-o perdea albastră strălucitoare... și să mergi tot mai adânc, tot mai adânc, să treci pe lângă niște corali înlucrați... și la un moment dat te oprești înconjurat de alge, cu un frig insuportabil urcând pe șira spinării și fără să știi încotro e „sus” și încotro e „jos”... te trezești plutind „undevo”, tras de curenții mării

spre un abis necunoscut, tot mai departe...

Nu, probabil nu ți-ai dori asta niciodată, dar dacă te macină o cruzitate morbidă te poți retrage în camera ta răcoroasă, la GeForce3-ul tău nou nou și să dai drumul la *Aquanox*... brrrr.

Cel puțin așa ne promit cei de la **Massive Development**, salvării nemți care ne-au bucurat mai demult cu un joc excelent numit *Archimedean Dynasty*. De fapt, *Aquanox* este urmașul direct al jocului mai sus amintit, un sequel ce era cerut cu disperare de gamerii care au avut norocul să pună mâna pe revoluționarul (la vremea lui) joc.

Despre ce e vorba... Ca și *Archimedean Dynasty*, *Aquanox* este un sub sim în care accentul este pus pe acțiune.

Ai la dispoziție un submarin, câțiva prieteni, năvoaia arme și un tupeu imens... nu îți mai rămâne decât să pornești la luptă.

My name is Flint

Povestea este relativ simplă... Clasicul război atomic dintre cele mai mari puteri militare de pe Pământ duce la decimarea populației și obligă supraviețuitorii să se refugieze în orașe metropole subacvatice. După un timp, „pământul” este dat uitării (cu tot cu poiziile și pădurile sale mionice) dar viața continuă să se dezvolte în adâncurile oceanului.

Au trecut cinci ani de la finalul poveștii din *Archimedean Dynasty* iar oamenii tot nu au ajuns să învețe din propriile lor greșeli. Omenirea se află iarăși pe marginea prăpastiei... un încrâncenat război civil mistuie capitala Federației Atlantice, pirajii controlează mai toate rutele de transport iar armata scapă de sub control un experiment științific ce trezește la viață creaturi gigante, dornice de războare.

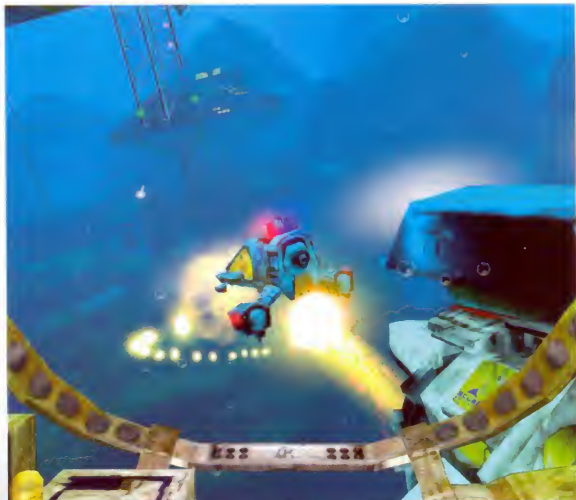


Întrii în rolul lui Emerald „Dead Eye” Flint (același ca în *Archimedean Dynasty*), un mercenar pârnat să descopere secretele unei bande de pirați numită „The Crawlers”. Te trezești astfel în mijlocul unei lumi în haos, având la dispoziție doar un mic submarin, niște arme și câțiva prieteni devotați. Producătorii au plecat urechea la observațiile celor care au jucat *Archimedean Dynasty* și, pe baza acestui feedback, au îmbunătățit anumite părți ale jocului pentru a ridica nivelul gameplay-ului. Predecesorul lui *Aquanax* era un joc destul de complex în care un jucător mai neexperimental se putea pierde cu ușurință, o urmare logică fiind apariția frustrării și aruncarea jocului cât mai departe de calculator. Cei de la **Massive** au simplificat însă mult controlul submarinului, un joystick cu patru butoane sau o combinație clasică de tastatură+mouse fiind de ajuns pentru a te putea descurca cu brio prin lumea din *Aquanax*. Va fi acum mai mult ușor să te concentrezi asupra acțiunii de pe ecran și nu asupra controalelor (de unde și înclinția accentuată a jocului spre un action exploziv).

Modul de structurare a misiunilor a fost și el schimbat. Astfel, producătorii promisi că storyline-ul va fi mult mai „direct” în *Aquanax* decât a fost în *Archimedean Dynasty*, asta însemnând în primul rând că nu va mai trebui să cauți disperat noi misiuni prin toate orașele din joc... te vor găsi ele pe tine. Sună probabil un pic ciudat, chiar îngrijorător. Pe de o parte se pierde din sentimentul acela de libertate dar te poți integra mult mai ușor în poveste. E o abordare destul de periculoasă, dar eu unul îmi pun toată încrederea în cei de la **Massive Development**.

Aproape de libertatea de acțiune în joc... *Aquanax* e departe de a avea totuși un storyline linear pentru că prietenii și dușmanii îți poți alege singuri, poți vorbi cu orice NPC vrei și în ce ordine dorești, ceea ce va afecta cursul jocului, iar modul în care te descurci de-a lungul unei misiuni va influența dezvoltarea ta în continuare.

Ah... să nu uit. În joc vei avea posibilitatea să întâlnești majoritatea NPC-urilor și personaje-lor principale din *Archimedean Dynasty*... asta



pentru cei mai nostalgici. Pe lângă modul single-player, *Aquanax* promite și un multiplayer foarte atrăgător. Chiar dacă există și un clasic mod deathmatch, producătorii s-au axat în principal pe dezvoltarea unui mod de joc cooperativ. Și având în vedere multitudinea de nave și arme ce pot fi alese precum și anumite părți ale gameplay-ului ce obligă la o abordare mai subtilă a jocului (poți folosi curenții pentru a tece nedetectat de inamici) nu pot decât să le dau dreptate. Gândiți-vă la o combinație de Counter-Strike cu Thief... mă rog, e deplasat dar totuși... nu ar fi frumos?

Krass

Dar lucrul care a atras cel mai mult atenția tuturor nu este gameplay-ul, nici storyline-ul, nici pedigree-ul, ci engine-ul grafic. *Aquanax* se anunță a fi unul dintre primele jocuri care vor folosi din

plin noul GeForce3 (de fapt, NVIDIA a și ales jocul pentru toate prezentările plăci grafice mai sus menționate). Cei de la **Massive Development** au avut din timp acces la tehnologia din spatele GeForce3-ului și au folosit din plin toate capacitățile acestei noi plăci grafice. Tot ceea ce aduce nou GeForce3 a fost implementat și în *Aquanax* așa că jocul prezintă cea mai impresionantă grafică văzută până acum pe PC. Engine-ul din spatele jocului, denumit Krass, impresionează prin ușurința cu care poate crea un univers imens și detaliat. „Terenul” din *Aquanax* este format din nu mai puțin de 2 milioane de poligoane, asta însemnând orice de la nisipul de pe fundul mării până la algele ce se unduie în bătaie curenților. Și toate acestea la o calitate și fluiditate nemaivăzută până acum.

Iar dacă echipa de graficieni de la **Massive** își face bine treaba, acel univers întunecat, umed și înspăimântător de care vorbeam la începutul articolului s-ar putea să fie mai real decât credeai. Așa că puneți ceva bani la ciorap, pregătiți-vă de un upgrade, pregătiți un joystick, ceva floricele și un scaun confortabil... pentru că *Aquanax* merită, vă spun eu de pe acum.

Mitza



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Aquanax
Gen:	Action
Producător:	Massive Development
Distribuitor:	Fishtank Interactive
Procesor:	Pii 400 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	toamna 2001

Command & Conquer Renegade



În sfârșit, se apropie!

Dacă ar fi să aleg un titlu definitoriu pentru **Westwood**, acesta ar fi cu siguranță *Command & Conquer*. Cea mai importantă serie din lumea RTS-urilor, sute de mii de fani, milioane de dolari și continuări după continuări. Așa că mulți dintre voi vor sări imediat: „Uau! Un alt RTS!!!”, dar trebuie să vă dezmăgesc și să vă anunț, în cazul în care nu ați aliat până acum, că *Renegade* este un acțion în sensul cel mai adevărat al cuvântului. Singura problemă ar fi că s-a întâmplat ca tocmai luna aceasta să fi fost nevoiți să testeze și *XCOM Enforcer*, așa că nu mă pot abține să nu re-marc câteva asemănări între cele două titluri și îmi rezerv dreptul de a fi un pic sceptic în legătură cu *Command & Conquer Renegade* (hai, vă rog, măcar un pic, acolo...).

Istorie

Recunosc, sunt genul de om (sau, mai răg, gamer) care preferă să joace Z pe vremea

când *Command & Conquer* era în vogă așa că, să îmi fie cu iertare, nu am fost niciodată un fan al seriei. Mai mult decât atât, toată zarva asta ce s-a creat în jurul seriei m-a lăsat de la un timp rece, mai ales din cauza tendinței celor de la **Westwood** de a scoate din ce în ce mai multe (și mai proaste) seque-uri.

Dar, ideea de a pulea să mă plimb nestingherit printr-o bază a GDI-ului sau a NOD-ului într-un joc first person a reușit să trezească în mine un interes furibund la care nu mă așteptam.

Jacul trebuia să apară în prealabil prin 1999 dar după ce a captat atenția majorității gamerilor, *Command & Conquer Renegade* s-a dus încet la fund. **Westwood** nu a mai dat nici un fel de date despre el (dară că nu a fost anulat) așa că, într-un final lumea l-a cam dat uitării. Asta până la lunile trecute când **Westwood** l-a scos iar, cu mare tam-tam, la rampă.

Poate vă mai amintiți din primul *Command & Conquer* de un personaj numit Commander, unul dintre cele mai puternice unități de

care dispuneați în joc, capabil să reducă la tăcere o întreagă armată de soldați NOD fără prea multe probleme. Ei, în *Renegade* personajul pe care îl veți controla se numește Nick „Havoc” Parker, un căpitan veteran făcând parte din unitățile de comandă ale GDI-ului. Obiectivul tău principal este acela de a salva 3 oameni de știință de ai GDI-ului ce au fost răpiți de generalul Gideon Ravenshaw, mână dreaptă a lui Kane (hai că trebuie să știți cine este Kane!). Ravenshaw îi falasește pe cei trei pentru un proiect misterios numit ReGenesis. Toată fuga asta a ta după cei trei se va desfășura de-a lungul a 11 misiuni. Nu vă speriați de numărul relativ mic de misiuni, producătorii ne promit că acestea vor fi cu adevărat URIAȘE, a misiune în-





somând cel puțin câteva ore bune de joc.

Spuneam mai înainte de posibilitatea de a te plimba nestingherit printre baze GDI. Mai mult decât atât, vei putea să vizitezi interiorul clădirilor dintr-o bază, lucru pe care orice fan C&C și-l dorește, nu? Și mai și... aceste clădiri (și toată baza până la urmă) nu apar în joc doar ca elemente de decor. Fiecare clădire are menirea ei și locul său în întregul plan strategic (fhewl).

Ășadar, uzina de mașini produce Harvestere ce colectează liberium care este deus la rafinărie, de unde este prelucrat și... ați prins ideea. De asemenea, bunul mers al unei baze depinde direct de starea fiecărei clădiri. Astfel, dacă distrugi rafinăria,

baza nu va mai avea resurse, dacă distrugi uzina de mașini, nu vor mai fi produse vehicule etc. Mai mult decât atât, distrugerea unei baze inamice se va face cam în același mod ca în celelalte titluri din serie. Trebuie să ai grijă de sistemele defensive ale bazei, apoi să ataci principală sursă de resurse (rafinăria) și așa mai departe. Modul de abordare a misiunilor depinde în totalitate de tine (lucru care este deja luat ca implicit pentru orice joc care se respectă). Vei putea să intri într-o bază inamică trăgând în stânga și în dreapta ca un bezmetic, cu

mitraliera în mână și aruncând câte 10 grenade deodată. Dar vei putea să adopți și o tactică mai „subtilă” în „relajiile” tale cu inamicii. Te poți strecura nevăzută pe lângă ei, poți să îi amori în linște etc. Și asta îți va fi de folos, mai ales că nu vei exista misiuni în care ți se cere să recuperezi un anumit obiect dintr-o bază inamică plină de soldați sau să dezarmezi sistemele de siguranță ale unei baze pentru ca oamenii tăi să poată porni un atac decisiv.

În timpul acestor misiuni te vei folosi de un armament foarte bogat, în care vei regăsi cam toate armele din *Command & Conquer* original. Pe lângă posibilitatea de a folosi aceste arme, în *Renegade* vei putea conduce orice vehicul ți iese în cale (vehicule care sunt și ele luate din primul joc al seriei). Așa că te vei putea sui într-un Harvester și vei putea curăța soldații inamici în stilul Carmo, sau te vei putea sui într-un buggy alături de un soldat de-al tău și vei putea opta pentru a prelua controlul volanului sau al mitralierei din dotare.

...și altele

Grafic, jocul arată impresionant. Nu știu la ce versiune a ajuns engine-ul din *Command & Conquer Renegade* de când jocul a intrat în producție, dar cert este că de fiecare dată când se arată ceva nou din joc totul arată din ce în ce mai bine. După cum ziceam, misiunile vor fi imense așa că engine-ul va trebui să fie capabil să se descurce cu un număr foarte mare de poligoane.

Locațiile prin care te vei plimba de-a lungul jocului vor fi recunoscute imediat de fani seriei dar vor fi adăugate și câteva hărți în care acțiunea se va desfășura în peisaje nemăcinate până acum într-un joc *Command & Conquer*.

Sunetul va juca un rol important în joc, mai ales în momentele în care va trebui să abordezi o misiune într-un mod mai subtil. Spre exemplu, vei avea la dispoziție un sniper rifle care îți oferă posibilitatea de a asculta conversațiile inamicilor. De asemenea, adversarii vor reacționa la stimuli auditivi, așa că va trebui să fi atent ca atunci când elimini un inamic nu atragi atenția întregii baze.

În afară de modul single-player, *Command & Conquer Renegade* va aleri și un mod multi-player extrem de interesant. Pe lângă de acum clasicele moduri Dealmatch, Team Deathmatch și Capture the Flag, cei de la **Westwood** propun unul numit *C&C Mode*, care reprezintă, într-un fel sau altul, abordarea 1'și person a clasicii joc de strategie. Două echipe, NOD și GDI, își vor disputa supremăția pe o hartă ca într-un joc de strategie. Asta înseamnă că Harvesterele vor trebui folosite la strângerea de liberium, vei putea construi noi vehicule și îți vei putea upgrada armele. În teorie sună destul de spectaculos, iar dacă **Westwood** reușește să aplice teoria cu brio și în practică, atunci m-au câștigat definitiv de partea lor.

În concluzie, dacă nu curva va fi din nou amănă, peste foarte puțin timp ne vom dedica cu un joc ce se anunță a fi impresionant.

Mitza



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Command & Conquer Renegade
Gen:	Action
Producător:	Westwood Studios
Distribuitor:	Electronic Arts
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	DA
Data apariției:	vara 2001



NBA Live 2001

Ce poți să mai spui decât: „It's show time!”

E vară iar! E vară iar! Răsund din boxe Yamaha așezate cuminiți de-a dreapta și de-a stânga monitorului. Aceleași gânduri răzbat din cerebelele miilor de tineri și adolescenți ce de-abia așteptau să arunce hainele groase de iarnă pentru a-și deslășura echipamentul de vară pe terenurile de baschet din curtea școlii, liceului sau facultății. În timp ce unii nu ezită să transpire un pic etalându-și talentul la aruncatul mingii la coș, alții preferă intimitatea și comoditatea calculatorului personal alături de ediția 2001 a seriei NBA Live.

I love this game!

Simulatoarele sportive au început să devină o pasăre rară. De câțiva ani buni, de când EA Sports și-a impus categoric dominația asu-

pra acestui segment de piață, nimeni nu prea mai are curaj să le atace supremația. Astfel se face că an de an am „neplăcerea” de a revede aceleași titluri, toate cu proveniență EA Sports. Totuși, din fericire pentru noi, divizia sportivă a Electronic Arts demonstrează, cu mici excepții, că nu degeaba sunt lideri incontestabili pe piață.

NBA Live 2001 sosește, în mod clasic, la începutul primăverii aducându-ne toată căldura și spectaculozitatea peate celui mai iubit sport de pe mapamond, imediat după fotbal. Ca și anul trecut de pe cutie ne întâmpină figura încrâncenată a lui Kevin Garnett, vedeta echipei Minnesota Timberwolves. Alături de el, toate vedetele NBA se vor reîntâlni și vor purta jucătorii în lumea minifică a baschetului american. Bineînțeles că echipele au fost un pic refăcute



astfel încât să respecte transferurile de peste vară și componența așa cum arăta în noiembrie anul trecut.

După o trecere succintă peste manual, să văd ce mai e nou prin joc, am purces la instalarea și implicit „degustarea” produsului. Nu mică mi-a fost uimirea când după ce am apăsat pe ultimul buton de start, iar sângele începea deja să simtă adrenalina competiției, să-mi dau seama că jocul meu consta de fapt în întoarcerea la desktop-ul Windows-ului. A urmat un șir scurt de celebre epitele românești după care imediat cercetarea adâncă a programului pentru a detecta problema. Și aceasta și-a înțeles imediat capul atunci când mi-am înfipt nasul în fișierul setup3D unde, deși programul de setup îmi detectase placa Voodoo 5 5500, continua să scrie că plăcile video cu cip 3dfx nu sunt suportate. Cu un zâmbet maleic am șters cuvântul „unsupported” (ceea ce recomand tuturor deținătorilor de plăci Voodoo) și exact cum m-am așteptat nu am mai avut probleme în lansarea jocului. Și uite așa, seria NBA Live punctează





la mine prima bilă neagră, de parcă nu era suficient că începuserăm să ne întrebăm dacă mai era rost apariția unor noi jocuri ale seriei, de vreme ce îmbunătățirile sunt din ce în ce mai puține la număr și din ce în ce mai puțin sesizabile. Numai un ochi expert, obișnuit cu regulile sportului și cu mișcările jucătorilor, ar putea observa fără probleme prezența câtorva mișcări noi în arsenalul sportivilor.

Cel mai important este însă faptul că personalitatea jucătorilor și a echipelor care începuse să se contureze încetul cu încetul în jocurile anterioare, este acum din ce în ce mai bine realizată și implementată. Dacă în urmă cu câteva generații, singura modalitate de a descoperi jucătorii erau numerele de pe tricou, în timp ce tot mai multe elemente au început să-și facă loc. Au venit mai întâi chipurile jucătorilor, apoi statura, culoarea pielii, pentru ca în ultimele generații texturile să fie tot mai elocvente ducând detaliul până la nivelul fibrelor musculare pe care jucătorii și le etalează cu atâtă plăcere. Cel mai important însă este faptul că stilul de joc al sportivilor este ceea ce îi remarcă din mulțime. Shaq O'Neal demolează totul sub panou în timp ce la aruncările libere continuă să dezamăgească. Twin Towers (Robinson și Duncan) fac legea sub panou atât ofensiv cât și defensiv. Carl Webber este absolut imposibil de jinit, iar Vince Carter joacă la Toronto Raptors fără schimbare. Toate aceste calități individuale ale jucătorilor sunt atenți speculate de coechipierii lor așa cum de altfel se întâmplă și în realitate. LA Lakers este construită pe cuplul

Shaq - Kobe, ca să dau un exemplu din echipa mea favorită. În rest, ce pot să spun, jocul păstrează întreaga strălucire și spectaculozitate a sportului pentru care pierdem fără nici o undă de regret nopțile de sâmbătă sau duminică seara urmărind transmisiunile directe de la TVR 2 [măcar atât mai merită văzut la televizor].

Fie că joci un meci de plăcere, fie că te arunci în focul campionatului sau chiar al mai multora (prin intermediul Franchisei), nu poți să nu recunști că baschetul este și va rămâne mult timp de acum încolo una din cele mai frumoase discipline sportive. Iar atunci când poți deveni prezență fizică, construindu-ți propriul jucător după chipul și asemănarea ta, pe care să-l arunci în focul luptei și să-i urmărești cariera de-a lungul sezonelor, plăcerea NBA-ului te va cucerii definitiv.

Sub panou

Dacă ar fi să încep acum să descriu elementele tehnice ale jocului nu aș face decât să repet aproape toate cele spuse în articolul de anul trecut dedicat bătrânului, de acum, NBA Live 2000. Pur și simplu este acel joc pentru care merită să dai toți banii din lume pentru a deține o placă video 3D cât mai bună. Este acel joc pe care nu poți spune că l-ai jucat dacă nu folosești detalii la maxim. Jucătorii sunt realizați ultra-realist, mișcarea și animația lor (tehnologia MOCAP își spune cuvântul) putând umple de gelozie orice baschetbalist autohton. Din păcate, au început să-mi lipsească

acele mici cut-scene-uri în care jucătorii își exprima bucuria în urma unei reușite de excepție. Stadioanele, echipamentele, tribunele, toate poartă emblema călășii, eu cel puțin nerezun să le găsesc nici un cusur. La nivel sonor, comentariul lui Don Poirer este o încântare alături anunțurile crainicului sălii. Însă poate ceea ce m-a impresionat cel mai mult (și care de altfel mi-a și lipsit cel mai mult în timpul scurtei mele vieți baschetbalistice) sunt manifestările publicului. Acea sală plină ce te încurajează cu frenetie, care exultă ori de câte ori reușești un dunk spectaculos și care este alături de tine în momentele grele strigând cu disperare: „Defence! Defence!”, Atmosfera de spectacol care te poate determina să dai tot ce ai mai bun din tine este din nou unul din punctele forte ale jocului.

În continuare, chiar dacă nu aduce inovativ extraordinară, NBA Live rămâne cel mai bun simulator de baschet de pe piață. Și în continuare mie greu să cred că va mai reuși cineva vreodată să detronizeze această serie de pe piedestalul pe care a fost urcat de producători, dar și de noi cumpărătorii cei mulți și fieniciți ori de câte ori NBA Live prinde din nou viață indiferent de indicele din coadă.

Claude



LEVEL	Date tehnice
Titlu:	NBA Live 2001
Gen:	Sport
Producător:	EA Sports
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution s.r.l. tel.: 01-3455505
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 16 Mb
LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	05/05
Multiplayer	17/20
Impresie:	09/10





Kao The Kangaroo



Pasaje descriptive din viața de zi cu zi a unui cangur.

Kao este un cangur galben. Kao trăiește într-un fel de paradis. Kao este cuminte și tot ceea ce face este să se simtă bine și să se joace. Într-o bună zi însă Kao capătă niște apucături de ucigaș în serie și văzând un fluturaș zbangindu-se deasupra florilor și firelor de iarbă, Kao atacă fără milă gâza înaripată. Fluturile încearcă cu disperare să-și salveze ultimele ore ale vieții efectuând manevre de evaziune prin aer. În cele din urmă fluturile reușesc să prindă ceva viteză și altitudine făcându-l pe Kao să-l urmeze prin micul paradis verde unde trăia acesta. În fugă, Kao trece pe lângă a doua entitate prezentă în micul paradis, și anume un ursuleț koala care probabil șocat de apucăturile barbare ale cangurului, își pierde echilibrul din copacul în care stătea oricum lăsară să clipească și cade. Dar la un moment dat, fluturile urmărit de Kao reușesc să se înalțe spre cerul albastru lăsându-l pe Kao să-și întâlnească cruntul destin: dintr-o lăutară două

mâini roz, cu niște gheare, apar pentru a... Mușca dă dimensiune tragicului. Dar vail Kao este prins într-o capcană. Într-o cușcă cu gratii de lemn. Kao este surprins. Dar, spre norocul lui, i se oferă două mânuși de box pentru a se elibera.

Purgatoriul

Ce am putut deduce eu din într-o-ul jocului puteți citi mai sus. Desigur, secvențele sunt filtrate de personalitatea mea și în consecință reflectă, pe undeva, a mea stare de spirit. Pe de altă parte, este cel mai plauzibil scenariu pe care am putut să-l încropesc ca motivație pentru aventura lui Kao.

Așadar, zic eu, Kao s-a luat de fluturi, a fost prins de un nenea care, și tot eu zic, vrea să-l pedepsească pentru răutatea sa. De aici începe odiseea lui Kao, drumul inițiat, probele pe care Kao trebuie să le treacă pentru a se reîntoarce în paradisul său verde unde-l așteaptă

ursulețul Koala. În aventura sa, Kao nu are motive pentru a panica sau a dispera. El are la îndemână o hartă, pusă la dispoziție cu generozitate de producătorii jocului – cei de la X-ray. Tot la dispoziția cangurului galben mai stau și niște mânuși de box roșii – frumoase lustruite și niște stegulețe pe care Kao le poate lăsa în urma sa pe post de check-point-uri.

Tot jocul, toată aventura cangurului nostru, este foarte foarte simplă. Kao trebuie să se deplaseze de-a lungul unui nivel pentru a-l termina. Singurele probleme care apar însă pot fi diverse înamici sau diverse capcane. Partea bună este că inamicii îi poți vedea de la un kilometru iar capcanele sunt anunțate de câte un semn. Pentru a trece de inamicii săi, și anume de foc, oameni de zăpadă, pinguini, marinari, rechini, urși, etc, Kao se poate folosi de două mișcări de atac: cangurul nostru poate lovi repetat cu mânușile de box evaporând inamicul, sau poate executa o piruetă lovind inamicul cu





a sa coadă. De-a lungul unui nivel, Kao poate găsi, dacă are noroc, o grămadă de lucruri. În primul rând, cel mai des, Kao va găsi niște monezi. Bani, într-un cuvânt. Dacă acești bani sunt adunați cu conștiințiozitate, kangurul nostru poate dobândi o viață în plus. Și deci o șansă în plus de a termina aventura sa cu bine. La o sută de monezi hop! și viața. În drumul său, eroul nostru se poate răni pierzând astfel din energia



sa. Pentru a-și reface energia, Kao trebuie să găsească inițioare. Dacă la un moment dat Kao dă de un inamic de care nu prea poate ține, sau care este amplasat incomod, el poate arunca cu o mânășă de box. Dar atenție, căci aceste mânăși sunt limitate și ele nu se găsesc la tot pasul.

Dacă are noroc, Kao poate găsi în anumite locuri câte un cap de kangur care să-i ofere o viață instantaneu, iar dacă este atent poate găsi niște stegulețe pe care le poate lăsa mai târziu în anumite locuri. În cazul în care Kao decedea, el își va relua drumul de la ultimul steguleț lăsat în drum. Pentru a face lucrurile și mai interesante, producătorii, au mai introdus un element surpriză, și anume un semn de întrebare care o dată luat poate să-i poarte pe Kao dându-i energie, viață sau un număr de monezi sau poate să-i ia din energie. În cele din urmă, Kao mai poate colecta un mic vârf care-i va permite să jopăie mai repede pentru o scurtă perioadă de timp, sau poate colecta un cub de gheață care va imobiliza pe inamici, permițând lui Kao un atac fără probleme.

(K)Kao pe pâine

Cangurul nostru, simpatic de altfel, are de străbătut spre mântuirea sa 25 de niveluri, desparte între ele (la fiecare 5) de câte un nivel cu un singur boss. Un inamic mare și rău pe care Kao va trebui să-l învingă făcând apel la inteligența sa de kangur. Odată ce un nivel a fost terminat, acesta se va colora pe hârtă iar următorul va putea fi selectat, și deci început. Toate nivelurile terminate pot fi reluate în orice moment în cazul în care nu aveți ce face, sau (zic producătorii) vreți să vă distrați. Nivelurile diferă de la unul la altul, astfel Kao se va plimba prin iarbă, prin zăpadă, pe vapoare, pe insule, pe nave, pe etc.

În anumite locuri, Kao poate da de niște vârtăjuri, și ele simpatice, care să-l teleporteze instantaneu, și anume după perioada de „load-



ing”, într-un nivel bonus unde Kao poate să adune multe multe monezi.

Cinci dintre niveluri sunt ceva mai speciale în sensul că eroul nostru se va deplasa, pe rând, cu câte un planor, snowboard, bărcuță, scuter spațial și una bucată crocodil. În aceste niveluri Kao trebuie să dea dovadă de dexteritate și să termine nivelele cât mai repede.

Kao nu e de kko

Deși simplu, jocul respectă în întregime, de la un cap la altul, și într-un fel de lăudat, rețeta clasică a unui joc platformă. Grafica este per-

fectă. Culiile sunt perfect alese, culori vesele, deschise, optimiste. Totul este 3D. Mediul înconjurător este excelent realizat. Copăcei care se mișcă dansând. Căsuțe cu acoperiș de paie. Inamici cu zămbetul pe buze, îmbrăcați și ei haziu – că nici nu mai știu sigur dacă sunt inamici, păcat că au prostul obicei de a te ataca. Obstacolele din joc sunt săriturile dintr-un loc în altul sau evitarea de coliziuni cu anumite obiecte. Totul este făcut ca în cărțile cu povești – ceea ce și-au propus și producătorii de altfel.

Muzica este numai potrivită pentru fiecare nivel, liniștită cu sunete jucăușe sau mai ritmată când e vorba de un nivel contra timp, singurul lucru care se poate reproșa este monotonia, adică dacă mori la un moment dat și reîncepi nivelul reîncepi și melodia și la un moment dat poate deveni al dracului de enervant.

Câteodată mai este greu și controlul asupra personajului, și anume în anumite niveluri și locuri unde acțiunea nu se mai vede din spatele kangurului ci din lateral.

În rest, toate bune și frumoase. Dacă nu aveți ce face și vreți să mai lăsați deoparte responsabilitatea și stresanta viață din *Baldur's Gate* sau *Opposing Force* încercați-l pe Kao. Hai po!

ThE_eNd

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Kao - The Kangaroo
Gen:	Platformă
Producător:	X-Ray
Distribuitor:	Titus
Ofertant:	Best Distribution s.r.l.
	tel: 01-3455505
Procesor:	Pii 200 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	Da
LEVEL	Nota Review
Grafică:	19/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	19/20
Storyline	03/05
Impresie:	09/10





Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Pierdut fiind, păduri cutureieram...

Tin în mână cutia de la *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr*, mă uit la rașul sângeriș ce mi se scurge prin fața ochilor, la pădurea tenebroasă ce răsar din fundal și mă gândesc: „Am o problemă!”. Cam așa... îmi plac jocurile de groază, horror-urile, jocul cu lumina stinsă, lipețele și alte descărcări emoționale – poate chiar prea mult. *Resident Evil*, *Undying*, *System Shock* (și 1 și 2), *Alone in the Dark* și multe altele din genul ăsta au făcut să tremure cămașa de pe mine. E ciudat însă cum nu pot rezista în fața televizorului când rulează un film horror slab, da slab de tot (mult sânge, povești ioc, zbierete... „We want brain!”)... mă albesc la față, închid ochii și îmi acopăr urechile. Nu știu exact care este motivul pentru care rezist totuși în fața „oribilităților” de pe calculator, e probabil doar o pornire de-a mea cu iz masochist.

Așa că țin să vă anunț de la început, deși asta ar putea descumpăni pe unii, că nu am văzut filmul „Blair Witch Project”, DAR, având în vedere înclinația mea spre jocurile care îți cresc tensiunea, nu m-am putut abține să nu pun mâna și pe seria *Blair Witch* (deși am acaparat-o doar parțial... Marius fiind călărit „nefericit” care a s-a pus pe joacă cu lumina stinsă).

Un picnic printre copaci

Și nu, nu este imperativ necesar să vedeți filmul pentru a „gusta” jocul, însă cei care l-au vizionat au un mare avantaj prin aceea că se pot integra mult mai repede în poveste (spre deosebire de noi, ceilalți, care vom băntui jumate de joc fără să înțelegem mai nimic).

Așadar, despre ce e vorba? Mulți vor fi surprinși când vor afla că aceeași organizație guvernamentală strict secretă ce apără și în *Nocturne* este prezentă și în *Blair Witch Volume 1* (o „inserție” destul de ingenioasă și plăcută în poveste). Doc Holliday (gândiți-vă la *Toombstone*, dar adăugați o rachie și niște ruj) este agentul cărui i se va încredința misiunea de a cerceta fenomenele deranjante de paranormale ce bântuie orașul Burkittsville.

Lăsându-l acasă pe Stranger („ieroul” din *Nocturne* cu care mai mult ca sigur are și o relație... hmmm... extraprofesională) domnișoara Holliday (și mai e și necășătorită!) pornește să descopere ce se ascunde în spatele unei oribile crime petrecute în mult prea liniștitul orășel din Maryland.

Raportul oficial al poliției arată că unul din tre cei mai retrași și mai stranii locuitori al orașu-



Uitasem să vă spun de stupida „prezență” din lac...

lui (Rustin Parr) a răpit și ucis șapte copii în cadrul unui ritual, zic autoritățile, satanic. Parr, după ce s-a predat singur, ca să vezi!, poliției, declară însă că a fost constrâns să ducă la bun sfârșit oribilele sale crime de către o prezență malefică (*Blair Witch*) ce stăpânește pădurile din împrejurimile orașului. Vei coborî astfel într-un labirint de mistere și magie ce te va duce într-un sfârșit periculos de aproape de adevăr.

Aventură și acțiune

În cadrul periplului tău rural te vei axa pe două moduri diferite de abordare a „situației”: clasicul adventure ce presupune rezolvarea unor puzzle-uri, discuțiile cu celălalte personaje etc. și pe acțiune, care implică o doză bună de alertat și împușcat monștri.

Povestea jocului însă te acaparează, cel puțin pentru început – și nu numai ea. Toată atmosfera aceea terifiantă în care se scaldă acțiunea jocului vă va da frisoane fără doar și poate. Engine-ul de *Nocturne* este unul foarte potrivit pentru un asemenea gen de atmosferă tocmai pentru că se descurcă excelent când vine vorba de a crea o lume în care întunericul și lumina se contopesc până la un anumit punct. Adăugați aici și un sunet excelent realizat, cu un background sonor terifiant și cu momente de demență sonoră ce se combină perfect cu o tăcere apăsătoare, și vă veți da seama că de mult s-a lucrat la această bucată din joc.



Nu! Nu mă pune să mă întorc în pădure!!!



HotDog



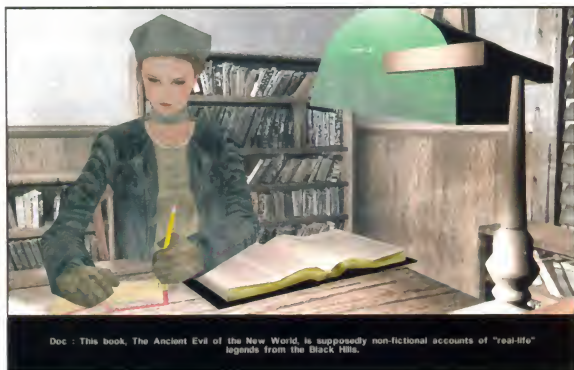
Eu?! Dar vă spun că s-a împiedicat!

Ceea ce ar fi putut fi însă o bună combinație de action/adventure degradată însă într-o învâlmășeală între aceste concepte locmai din cauza enginelor.

Sper să nu fi înțeles greșit: engine-ul de *Nocturne* este chiar drăguț și este foarte potrivit pentru un joc adventure, dar când vine vorba de acțiune, ieșea la iveală mai multe lipsuri elementare: lipsa libertății de mișcare, pozițiile câteodată aberante ale camerei și, nu în ultimul rând, controlul personajului.

Partea de adventure a jocului este chiar bine realizată, cel puțin pentru început (atât cât să te convingă să joci mai departe). *Blair Witch Volume 1* nu este, din acest punct de vedere, un joc greu locmai pentru că producătorii l-au realizat ținând mai mult spre un film interactiv. Asta înseamnă că vei și mai tot timpul ce trebuie să faci, unde trebuie să mergi... tot ceea ce îți se cere ție ca jucător este să-ți plimbi (mai mult sau mai puțin) personajul dintr-o parte în cealaltă a orașului.

Și că tot veni vorba de plimbat... Toată acțiunea jocului se desfășoară într-un mic oraș și în pădurile din împrejurimile sale. Orașul va fi prea puțin vizitat în timpul jocului, el servind mai mult ca un loc de odihnă înaintea unei alte incursiuni în pădure. Și halal pădurei! Iaș zice mai mult un labirint prin care îți porți pașii mai mult



Doc : This book, The Ancient Evil of the New World, is supposedly non-fictional accounts of "real-life" legends from the Black Hills.

Chiar dacă am mâinile ca niște cărămizi tot pot să scriu... dacă vrei, poți!

de 3/4 din joc. Și este atât de frustrant să pierzi timp prețios încercând să găsești un anumit loc în pădure numai pentru că Doc Halliday (care, totuși, este un agent secret, deci ar trebui să fie versat în astfel de lucruri) nu reușește să își facă o hartă mai inteligibilă și mai cu cap.

Cât despre partea de acțiune... aceasta intră în categoria „cu ce am mai putea pierde timpul dacă tot ne-am pierdut în pădure”. Monștrii (de alfel bine gândiți și cu diversitate, că nici nu e cazul să aduc aminte de Al-ul lor) te vor asalta din toate direcțiile fără milă și fără discernământ.

Așa că stai și trage în ei, mai fugi un pic cu spatele, le mai proptești de un copac, mai scriești pe o ramură o declarație de iubire eternă pentru Stranger, iar momentul în care realizezi că locmai îți s-a terminat muniția coincide (desigur!) cu momentul în care realizezi, cu stupeoare, că te-ai pierdut... iarăși!... și iarăși!... și din nou!... și, de ce nu?, încă o dată!

Blair Witch Volume X: Vrăjitoarea se întoarce

Jocul - și în special povestea sa - are, totuși, un potențial enorm, care, dacă este exploatat cu grijă, near putea aduce niște titluri de calitate (de abia aștept să citesc și eu articolul lui Marius despre *Blair Witch Volume 2*)... așa că aviz amatorilor.

Nu voi spune în nici un caz că *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr* nu este un joc prost... doar că nu este atât de prost pe cât e de stresant. Dacă ești însă un fan al filmului, îți recomand, dacă nu ai auzit însă în viața ta de *Blair Witch*, te sfătuiesc să ceri jocul unui prieten care este mai în temă și să-l încerci măcar un pic.

Dacă îți place, fii fericit, dacă nu... bine ai venit alături de noi!

Mitza



Doc : Why didn't Spookhouse just send a courier?

O discuție ca între femei...

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Blair Witch Volume 1: Rustin Parr
Gen:	Action/Adventure
Producător:	Terminal Reality
Distribuitor:	Take2 și Gathering of Developers
Ofertant:	Best Distribution s.r.l. tel.: 01-3455505
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	Optional
LEVEL	Nota Review
Grafică:	15/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	15/30
Feeling:	03/05
Storyline	18/20
Impresie:	05/10



Blair Witch Volume II: The Legend of Coffin Rock



„Domnu’!?!... Domnu’!?!... Nu vă e bine?...” (The Legend of Coffin Rock – traducere liberă după replica de început)

Siată că avem ocazia să ne dăm un pic în bărci, noi cei de la LEVEL și să facem două articole diferite, cu autori diferiți, despre cam același subiect. Că doar, ce mare diferență poa’ să fie între prima parte a trilogiei Blair Witch, adică Volume I: Rustin Parr, despre care se dă cu părerea Mitza, și cel deal doilea volum al acesteia, The Legend of Coffin Rock, asupra căruia mă voi exprima eu? Uite că avem ocazia să facem un mic test comparativ de obiectivitate, să vedem cât de diferite pot fi opiniile noastre, taman în interiorul redacției.

Pro „Global Warming”

Și se făcea că era o pădure tare ciudată, fărâ de alte animale decât nește legături de vreas-cur umbilicare și câteva ciurde de doberman. Acolo este deșteptat de glăsciarul cristalin al unei fetițe albe la față precum cei șapte pilici când o descoperă pe Albă ca Zăpada moartă în păpușoi după viziile mamei vitrege... baaa... este deșteptat... mami, mami, cine este deșteptat? Ei bine, chiar era! Jacului nostru. A căruia față este gri.

Fără nici o ezitare semnificativă, făcucia îl duce pă nenea gri la mam’ mare acasă, ca să îl repare nițel, că nenea pare dus rău și cu pierderi de sânge pe față. Bunicuța semănă scurt de primire și îl potrivește pe domnu’ cu defect la o cură de remedii naturiste și adjuvante mistice de eficacitate metalizică sporită, precum: „Să deie Dumnezeu sănătate!”. Ceea ce

vă doresc și vouă. Dar, în plin toilul tratamentului (ați remarcat pleonasmul?), făcucia este susțasă din casa din pădure a bunicii de către duhuri rău intenționate, aflate sub direcția îndrumare a unui cetățean blestemat, despre care se bănuiește că ar fi vrăjitoare. Legende nu sunt foarte clare asupra sexului creaturii umane cu pricina, deci pariurile nu s-au încheiat încă. Ceea ce trebuie să reținem este că pădurea locală este bântuită, și multe lucruri rele s-au petrecut și se vor mai petrece pentru pietonii fără de cruce la îndemână ce îndrăznesc să se aventureze pe satanicul carosabil maro de frunze moarte al pădurii din Burkittsville, Maryland. Metaforă.

Da’ eu cred că mai simplu era să fie Pământul atât de poluat încât, în urma creșterii temperaturilor la nivel global, pădurea din Bur... să ia foc spontan și să ardă împreună cu toate mizeriile dintr-însa. Eventual, pompierii s-ar fi făcut că le naște nevasta în timpul ăsta. Și că ei sunt



Răul și ramul, dușmani de temut ai răbdării mele



O „excelentă” perspectivă asupra unei lupte puzzle. Unde este Lazarus? (1).

nevasta, bineînțeles. Așa, n-ar mai fi fost nevoie de aventurile lui Lazarus printre copaci, în căutarea odorului lui’ mamei, care o vrea înapoi pe fata cea cuminție și albă la față precum Scufița Roșie când se asfixia lent în burta lupului. Feel the pain...

Forest of the Lost Children

La o primă vedere, engine-ul Nocturne folosit de producătorul Human Head Studios pentru a da grafică ideii din trilogia Blair Witch nu iese în evidență prin nimic. Decât prin spațiul gigantic pe care îl ocupă pe HDD, adică vreo 900 MB, pentru un joc pe care eu l-am terminat în 5 (cinci) ore, fără a vedea absolut nimic spectaculos sau măcar interesant sub aspectul graficii în acest The Legend of Coffin Rock. Perspectiva este una de tip bird eye view, iar personajul evoluează în screen-uri de decoruri fixe, engine-ul fiind pe undeva asemănător cu cel folosit de Cryo pentru questurile sale, cum sunt Time Machine sau Odyssey. Dar, ce diferență în favoarea celor de la Cryo!...

Până la urmă, celor cu oarecare experiență în ale jocurilor, așa, cam din timpurile când se trecea de la 386 la 486, le spun că seria Blair Witch seamănă enorm, atât ca grafică, cât și ca atmosferă, cu vechiul dar genialul City of the Lost Children. Altfel doar că Blair Witch Volumul I: The Legend of Coffin Rock ocupă 900 de meg, pe când City of the Lost Children, pentru care îți trebuiau de câteva ori mai mult de 5 ore pentru a termina, ocupă doar 40 MB. Și arată chiar mai bine decât Blair Witch. Care, am eu o senzație, a devenit trilogie din cauza slabei concepții a engine-ului, ce ocupă la spațiu pe HDD de parcă ar fi un joc cu grafică excepțională ce ar urma să vă lăsați lipiți de monitor cel puțin o săptămână. Nu este cazul. Pentru că totul se întâmplă în același decor, al unei păduri terne, fără nici un fel de variație grafică. Maro închis. Cam așa le-o ieși celor de la Human Head volumul doi din Blair Witch.

BAU?... BAU?

Decât că The Legend of Coffin Rock se vrea sinistru. În acest scop, s-au pus într-insul sunete de speriat copii, adică oarece zbierete și

**Unde este Lazarus? (2).**

buhuu-uri, ce apar din când în când pe deasupra fundalului de gălbui surd al unui fel de vânt ce ar bate prin pădurea lui Nășpa. Vânt care suieră se pare și prin case, că prea amarnic fâlfâie hainele pe personajele noastre - vezi discuția dintre bunică și Lazarus (omul grîl), chiar dacă ferestrele par bine închise. „Alfără vânt și e-nnorat./ Și noaptea e târzie...”, cam pe tot parcursul jocului. Dar, chiar dacă sau pus în *The Legend of Coffin Rock* și o grafică sumbră, și personaje odioase, ba chiar un ritual satanic și o introducere terifiantă, al naibii joc, refuză să devină sinistru. Sau, să fie vina mea că am jucat înainte de *Blair Witch* niște titluri precum *Shadowman* și *Undying*, și acum nu mai reacționez la chestii mai subtile? Probabil că *The Legend of Coffin Rock* este de un sinistru al naibii de subtil dacă eu nu l-am simțit.

vantage.” Păi, dacă chiar producătorii consideră că *The Legend of Coffin Rock* trebuie jucat în manieră de Wollenstein, ba chiar mai puțin decât atât, este limpede că pe partea de shooter jocul nu merită atenție.

De fapt, îi se pun chiar bețe în roate, atât la partea de luptă cât și în cea de deplasare în întineric. La trecerea dintr-un screen în altul, poziția camerei de luat vederi se poate modifica radical, din spatele personajului în fața lui. Ceea ce te încurcă teribil în luptă, în special în nivelul final, în care ajungi frecvent să nu-ți mai vezi personajul decât prin ferestrele unei case, aceasta fiind așezată între tine și Lazarus. De seze și rapidele schimbări ale perspectivei îți fac viața teribil de grea acolo, taman la întâlnirea cu un fel de boss final.

**Așa arată cel mai interesant moment al jocului, atât în ceea ce privește grafica, cât mai ales în ceea ce privește grafica.**

Respectați perspectiva!

Una din întrebările care m-au frământat relativ la *The Legend of Coffin Rock* este în ce categorie aș încadra eu acest joc. Să fie shooter? Să fie adventure, sau quest? Ori este vorba despre un film horror deghizat în joc? Varianta din urmă mi se pare cea mai plauzibilă, având în vedere lipsa de spectaculos și dinamism a confruntărilor cu oponenții AI. Care, totuși, fără excepție, nu manifestă nici un fel de inteligență, deoarece vin drept înspire line să te pleznească, să te împungă sau să te muște. Sub aspectul acesta, *The Legend of Coffin Rock* este de nivelul unui joc de 286, doar că orchestrat 3D.

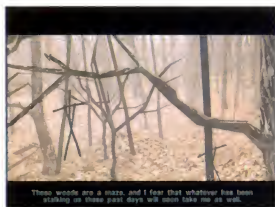
Problema este că manevrarea personajului este destul de dificilă, acesta rotindu-se cu dificultate, numai folosirea mouse-ului aducând o oarecare îmbunătățire în acest sens. Cu prețul unor gesturi largi și rapide pe mouse pad, ce indică la rândul lor o dificultate în controlul rapid al personajului. Ori, când ai în preajmă mai mulți oponenți, eventual unui în față și alții în spate, lucrurile se complică.

Mai ales că tehnica cea mai bună de luptă este cea de a merge cu spatele și a trage de zor. Lucru indicat chiar în manualul jocului. Citez: „Back away from enemies while attacking (even when using melee weapons). Most enemies only have close range attacks so if you keep some distance, Lazarus will have the ad-

Aducând lumina

O altă problemă lovește în aspectul de adventure sau semi-quest al jocului. Obiectele relevante se luminează în momentul în care personajul este orientat înspire ele. Dar, în întineric, ești deseori obligat să folosești un felinar, ca să-ți luminezi calea. Ori, un obiect relevant aflat în întineric devine luminos exact atunci când îndrepti spre el lumina felinarului. Deci, când este normal să devină luminos, ca de altfel tat restul decorului, din care nu se mai detașează prin luminizate. Mi-am măcinat aspru nervii până mi-am dat seama de această greșală de concepție care mă împiedică să trec mai departe în joc. Și am tot mers, ba aprinzând lumina, ba stingând-o, până am găsit anumite item-uri esențiale pentru terminarea jocului.

Cu lumina, problemele sunt chiar și mai mari, pentru că aceasta este perfect delimitată în spațiu, ca jetul unui duș. Nu există lumină difuză, ceea ce face că în afara locului pe care cade fasciculul de lumină să nu vezi altceva, ceea ce, la apropierea de obiecte sau ziduri a personajului (adică tocmai când ai nevoie de lumină), să nu se mai vadă mai nimic. Coroborat cu schimbările neinspirate de perspectivă la trecerea prin screenuri, modelul fizic al luminii face din *The Legend of Coffin Rock* un joc neplăcut, dificil de jucat. Pe de altă parte, puzzle-

**... sau despre cum Human Head Studios au cam dat-o în crăci.**

urile (în număr de vreo două) din joc sunt foarte simple, de-a dreptul evidente. Ca întregul joc, se dovedesc prea puțin interesante, ceea ce se poate spune și despre lupte, și despre storyline, și despre sunet. Mi se pare că *The Legend of Coffin Rock* are mai lipsuri în ceea ce privește atracivitatea și dinamica, iar la acest lucru contribuie lipsa recompenselor parțiale, adică a momentelor din joc în care ai plăcută senzație - că ai făcut sau găsit ceva de mare-mare importanță. Item-uri esențiale pentru puzzle-ul final sunt descoperite fără nici un fel de smecherie, ca și aruncate pe marginea drumului, fără o orchestrare a elementelor jocului care să pregătească și să sublinieze încurajator momentul respectiv.

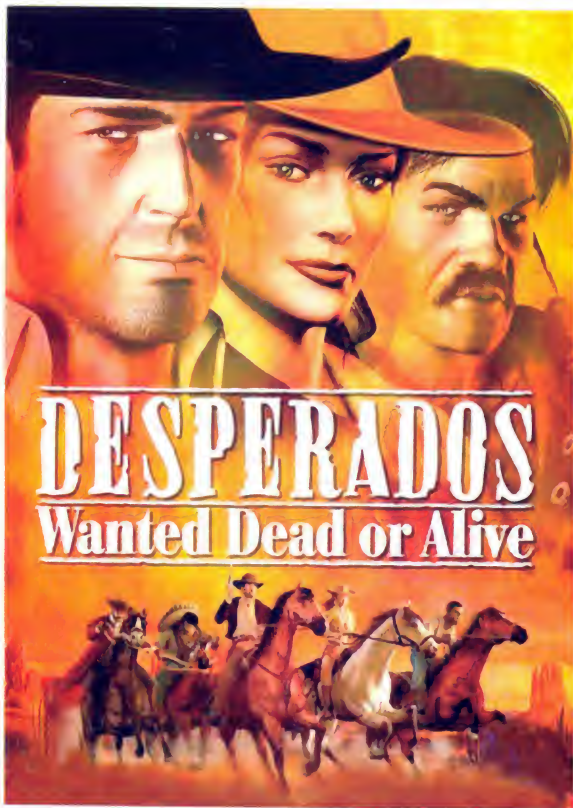
Cred că v-am lămurit suficient în ceea ce privește volumul doi din trilogia *Blair Witch*. Prea scurt, prea previzibil, prea simplu ca puzzle-uri, *The Legend of Coffin Rock* este un joc ale cărui dificultăți sunt doar cele create în mod involuntar prin concepția neinspirată a inginerului său. Nu-mi rămâne decât să sper că Mitza a descoperit ceva extraordinar în volumul 1 al *Blair Witch*, produs de Terminal Reality.

Marius Ghinea

P.S. Oaaaal! Mi-am adus aminte un lucru bun din acest joc. Este vorba de vocea unui personaj, Steuben pe numele său. Felul în care vorbește acest Steuben este de milioane, vă rog să mă credeți!

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Blair Witch Volume II: The Coffin Rock
Gen:	Adventure/shooter
Producător:	Human Head Studios
Distribuitor:	Take 2 și GOD
Ofertant:	Best Distribution s.r.l. tel.: 01-3455505
Procesor:	Pentium MMX
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	optional
LEVEL	Nota Review
Grafică:	12/20
Sunet:	08/15
Gameplay:	17/30
Feeling:	02/05
Storyline	12/20
Impresie:	05/10





Un Commandos cu Colt-uri și sombrero

Nu cu foarte mult timp în urmă, spaniolii de la Pyro Studios au lansat un joc ce avea să genereze adevărate isterii în masă în rândul gamerilor. *Commandos*, un joc complet deosebit de tot ceea ce primisem până în acel moment, ne oferea posibilitatea de a conduce o echipă de șase specialiști în lupta lor pentru înfrângerea nazismului. A fost un joc de excepție, cum rar mai apar în ultima vreme, un joc pe care nici un gamer cu puțin respect de sine nu l-a ratat. Un vechi proverb, aparținând unei culturi care mie momentan îmi este total necunoscută (și, oricum, nu prea contează) spune că cea mai mare dovadă de apreciere este copierea. Dacă acest proverb este valabil, atunci Pyro Studios ar trebui să fie extrem de mândri de realizarea game-riilor (de această dată) de la *Spellbound Software* al cărui produs, *Desperados: Wanted Dead or Alive*, este o copie aproape fidelă

a lui *Commandos: Behind Enemy Lines*. Diferențele dintre cele două jocuri constau în decalajul acțiunii mutat de pe frontul celui de-al doilea Război Mondial în America cowboyilor de la jumătatea secolului trecut și în câteva mici îmbunătățiri ale gameplay-ului.

Whiskey pe Drumul de Fier

Vestul sălbatic, acela aparținând diligențelor lui Fargo, nu mai există, Calul de Foc făcându-și loc și în acest locșor uitat de lume. Una din companiile feroviare ce-au cucerit Vestul, mai precis The Twinings & Co., nu mai reușește să facă față tot mai deselor atacuri executate de bandiții texani. În încercarea lor de a afla originea acestor atacuri repetate și pentru a le pune capăt odată pentru totdeauna, compania angajează un vestit pistolar și vânător de recompense, pe numele său John

Cooper. Acesta, asemeni vajnicilor eroi cu pâlărie și Colt la brâu, porcede imediat la drum neezitând să atragă în această aventură câțiva dintre mai vechii lui prieteni. Spre deosebire de *Commandos*, unde aveai acces încă din primele misiuni la toate cele șase personaje, în *Desperados* Cooper va pleca singur la drum. Pe parcursul aventurii (și celor 24 de misiuni) acesta se va reintâlni cu prietenii lui. De fapt primele misiuni constau tocmai în salvarea acestora de la soarta crudă care le era pregătită de locuitorii arșelor deșertice din New Mexico. Încet-încet, cu ajutorul amicilor săi, Cooper află de existența unui mare căpitan de hoți cunoscut de fermierii înspăimântați sub numele de El Diablo (mai că mă așteptam să-l cheme Ali Baba). După o scurtă răfuială între cei doi, Cooper se trezește la închisoare în urma unei incendii căreia i-a căzut pradă. Dar cum prietenul la nevoie se cunoaște, ceilalți membri ai echipei nu vor ezita și-l vor elibera pe liderul lor, întorcându-i într-un fel servicii. Plin cu gânduri de răzbunare, Cooper pornește imediat în urmărirea lui El Diablo, într-o vendetta personală. Cum se termină povestea? Cred că mai bine vă las pe voi să aflați singuri, nu ar fi deloc funmos din partea mea să dezvăluir tocmai finalul.

Suzana și Banjo-ul

Când am spus că Pyro Studios pot fi mândri de ceea ce poartă numele *Desperados*, nu am vorbit în vânt. *Commandos* a vîmă la vremea lui și prin realizările sale tehnice, iar *Desperados* nu se lasă nici el mai prejos. Detaliile grafice sînt atât de puternice încât îți lasă impresia unei lumi miniaturale, dar extrem de reale. Animațiile sînt făcute parcă pentru a-ți lăsa respirația. Personajele, fie ele umane sau animale, se mișcă foarte natural. Oamenii se plimbă de colo-colo, văzându-și fiecare de treburile lui, câinii dau din coadă, caii poze liniștiți pe pașii, răul curge la vale, frunza se leagănă în vînt, vorba poetului. Construcțiile, fie ele ranch-urile cowboyilor, fie ele mansion-urile bogătanilor, fie ele Saloon-urile prăpădite, fie ele topeurile băștinărilor sau hacienda mexicanilor, demonstrează cât de conștincios s-au documentat graficienii și designerii germani atunci când le-au conceput. Decorurile și personajele, de fapt totă partea grafică a jocului, îți lasă impresia că au fost realizate la mama lor acasă, în America, nicidecum pe Vechiul Continent.

N-aș putea să trec mai departe, peste partea tehnică, fără să amintesc de elementul SUNET. *Desperados* este un joc în care sunetul este totul sau aproape totul. Și nu mă refer deloc la muzica country ce saltă veselă pe fundal. Dialogurile un pic tăioase dintre personaje, specificie începuturilor și sfârșitului de misiuni, sînt un deliciu, deși vocea lui Cooper este ope-

ra unui actor pe care dacă l-aș numi slab l-aș lăuda. În rest, jocul abundă în sunete ambientale (cîrpiiul păsărilor, sursul izvoarelor, lătratul câinilor), în timp ce personajele NPC reacționează și ele verbal la evenimentele ce se petrec. Este o mai mare plăcere să asculți un fermier prăpădit cu îl întreabă grijuliu pe individul legat fedeleș: „Hey! What's with you?”. Sau pe garda speriată care tocmai s-a trezită cu tine în fața ce destramă liniștea cu un: „Hey! YOU!” (sintagma ce înlocuiește vestitul „Halt! ALARM!” din *Commandos*). Sau aceeași gardă alarmată de sunete suspecte care-și avertizează camarazii cu un „Hey guys! Over here...”.

Zbang și Zbung

După cum aminteam, primele misiuni ale jocului constau în eliberarea suitei de amici ai lui Cooper, amicii cel-vașor companion de-a lungul primejdiioasei sale aventuri. Aceste salvări sunt intercalate cu misiuni tutorial ale căror scop este de a învăța jucătorul cum să folosească abilitățile noului personaj achiziționate. Începând cu Sam, expertul în dinamită și TNT, care nu se sfiește să mai facă o glumă șerpească adversarilor, sau Doc, ale cărui leacuri pot vindeca pe aproape oricine inclusiv pe cei care s-au săturat de viață, sau Kate, ale cărei piciorușe pot pune pe iar orice mascul, și continuând cu toți ceilalți, vei putea să te obișnuiești cu ei și micile lor trucuri care să te ajute să duci misiunea până la capăt. Spre deosebire de *Commandos*, unde prima tactică individuală, în *Desperados* de cele mai multe ori ești nevoit să folosești abilitățile mai multor personaje concomitent. În timp ce Kate își arată nuri, Cooper poate trimite în lumea viselor orice gură-cască, urmat de Sam care se asigură că cel scos din luptă de Cooper nu îi va deranja legăndul fedeleș. În altă ipostază, Kate poate atrage cu ajutorul cârților sale de poker mai multe găzi într-un singur loc, numai bine pentru Doc, ale cărui sicluțe cu somnifer pot în sfârșit să-și demonstreze calitățile.

Kate O'Hara

Kate este o jucătoare de poker avidă, pe cât de frumoasă pe atât de periculoasă. De fapt, este atât de frumoasă încât poate fermeca orice purtător de pantaloni prin simpla ajustare a desușurilor sale, foarte sexy de altfel. De vreme ce individul este concentrat asupra formelor apetisante, câmpul lor de vedere se îngustează dramatic permițând celorlalți eroi să se furișeze mai ușor pe lângă el. Din arsenalul unei femei nu poate lipsi oglinda pe care frumoasa noastră eroină o poate folosi pentru a-și orbi adversarii atâta timp cât soarele este pe cer. Ca și cum numărul ei de capcane nu era suficient, Kate mai poate lăsa în urmă cârțiile ei de poker atrăgând oponenții în ambuscadele organizate.



Toate aceste elemente impuse de tactica colectivă adaptată de producători i-au obligat pe aceștia din urmă să aducă un număr de inovații care să-l ajute pe jucător să execute mai multe acțiuni într-un timp suficient de scurt. Fiecărui personaj i se poate seta un quick-action care poate fi activat apoi imediat printr-un singur clic. Astfel, în momentul în care oponențul este amețit de formele apetisante ale frumoasei Kate, pentru al scoate din luptă nu mai trebuie să-l selectezi pe Cooper, să-l activezi atacul cu pumnul și apoi să alegi ținta. Dacă acțiunea de anihilare a lui Cooper a fost setată pe quick-action, atunci, odată activată, acesta din urmă o va executa cu o rapiditate și precizie demnă de invidiat.

Tot pentru manevrarea rapidă a personajelor s-a intradus tasta „a” ce le selectează automat pe toate. Avantajul acestei manevre este că toate personajele pot fi mișcate deodată, dezavanajul constând în faptul că singura acțiune viabilă rămasă mai este doar atacul cu armele de foc. În schimb, se dovedește extrem

de utilă în momentele în care ești asaltat de un inamic numeros. După cum știm, *Commandos* suferă de o „boală”: personajele lăstate singure, în timp ce tu ești ocupat cu manevrarea unuia dintre ei, în momentul în care erau descoperiți nu făceau nimic pentru a se salva de la moartea iminentă (unde nu ai vai de piciorare). *Desperados* are aceeași problemă, dar, din fericire, cu ajutorul acestei modalități de utilizare a tuturor personajelor într-un atac concomitent te poate salva de multe neplăceri.

Un alt punct negativ primit de *Commandos* la vremea lui a fost la capitolul reacțiile și comportamentul adversarului. Practic, atunci când uci-deași o gardă, iar o a doua trecea prin zona unde ar fi trebuit să vegheze decedatul, nu reacționa sub nici o formă la constatarea lipsei din post. Nu același lucru se întâmplă în *Desperados*. Lipsa unei găzi din locul ei obișnuit poate alerta („He was here a minute ago!”) orice gardă ce trece întâmplător pe acolo și știa că pe acolo ar fi trebuit să păzească cineva. În momentul în care constată lipsa camara-





LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Desperados: Wanted Dead or Alive
Gen:	Real Time Tactics
Producător:	Spellbound Software
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Monosit ConimpeX tel.: 01-3302375
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	minim 2 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica:	20/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	05/05
Storyline:	19/20
Impresie:	09/10



dului, garda fie aleargă imediat alertând garnizauna care imediat pleacă în căutarea intrușilor fie alarmat începe să-și caute el amicul. Dacă, din întâmplare, îl găsește ameșt pe undeva îl trezește (sau dezleagă după caz) pentru a-și relua locul de pază, după care pleacă fericit la locul său. În cazul în care nu reușește, continuă să caute linișindu-se în timp, asta în alora cazului în care va fugi să aducă ojaioare.

Ca și în *Commandos*, adversarii au un câmp de vedere care poate fi vizualizat de jucător pentru a determina zonele supravegheate. Pentru a putea aprecia mai bine situația acest pentru reprezentarea acestui câmp vizual sunt folosite diverse culori. Astfel, când garda este liniștită culoarea este verde iar

mișcarea este lină și constantă. În momentul în care intră în alertă, culoarea se schimbă în galben iar mișcarea devine rapidă și necontrolată, uneori poate fi focalizată pe sursa de neliniște (ceasul lui Cooper sau cărțile de poker ale lui Kate, de exemplu). În momentul în care ești depistat, culoarea se modifică din nou într-un roșu purpuru, moment în care se focalizează pe adversari și schimbările de loc încep. Mai există și culoarea mov pentru momentele în care opoziții sunt atrași de picioarele sexy ale lui Kate. Misiunile se vor succeda zile și nopți, iar comportamentul adversarilor se va modifica conform momentului din zi în care se află. Astfel noaptea raza lor vizuală este mai mică, dacă nu au o sursă de lumină, dar sunt mult mai sensibile la zgomote.

și prezența de spirit a unui campion de talia lui Karpov, asta cu atât mai mult cu cât uneori ai impresia că nu ai decât a singură metodă la dispoziție.

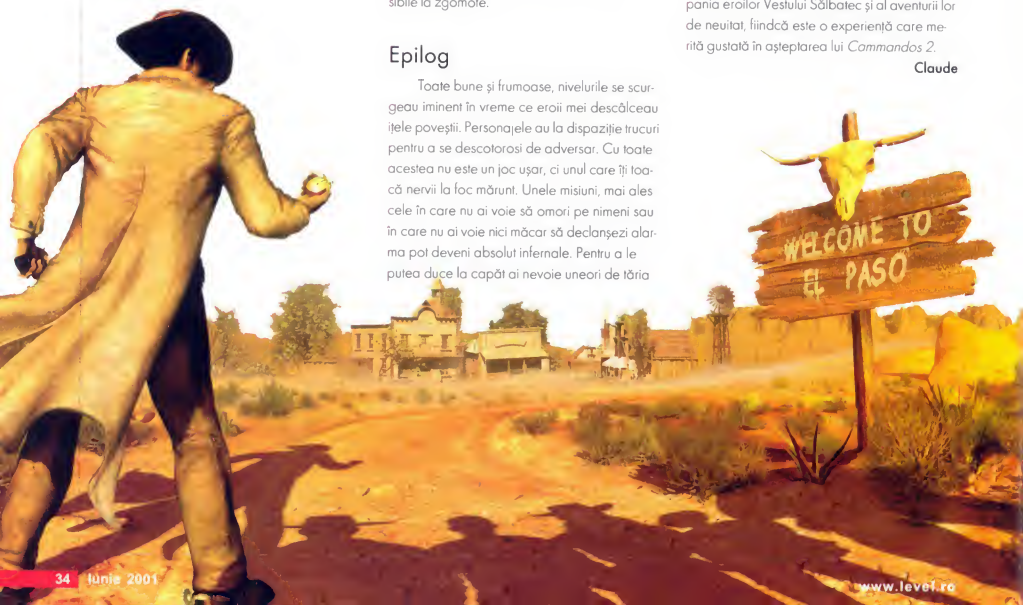
De obicei, cel mai greu este să începi misiunea, până faci prima breșă în sistemul defensiv. Aici se joacă practic misiunea, exact ca la poker totul pe o singură carte. Dacă ai reușit să elimini primele obstacole fără să deranjezi vecinii, restul misiunii va fi un viaj de plăcere. În orice caz, *Desperados* este un joc pentru oameni răbdători, oameni care stau și rumegă bine orice acțiune, fiindcă este imperiul să anticipezi un pic acțiunile adversarului, care nu totdeauna sunt previzibile.

Toate acestea fiind spuse vă las în compania eroilor Vestului Sălbatec și al aventurii lor de neuitat, fiindcă este o experiență care merită gustată în așteptarea lui *Commandos 2*.

Claude

Epilog

Toate bune și frumoase, nivelurile se scurgeau iminent în vreme ce eroii mei descâlceau ițele poveștii. Personajele au la dispoziție trucuri pentru a se descotorosi de adversar. Cu toate acestea nu este un joc ușor, ci unul care îți toacă nervii la foc mărunt. Unele misiuni, mai ales cele în care nu ai voie să omori pe nimeni sau în care nu ai voie nici măcar să declanșezi alarmă pot deveni absolut infernale. Pentru a le putea duce la capăt ai nevoie uneori de tăria





The War of 1812

Despre nostalgia războinică a hexagoanelor.

Sunt cuvinte care pur și simplu nu par să meargă așezate unul lângă celălalt. Bundează, cum ar veni să spui, „fulgerătoare carapace”, sau, de pildă, „satanică buburuză”? Din aceeași serie a împreunărilor nefirești de cuvinte ar putea face parte și „nostalgia războinică”, dacă jocul *The War of 1812* nu ar fi cea mai concretă punere în viață a unei asemenea stări de spirit.

Puținică istorie

Pe la 1812, tânăra alcătuire politico-administrativă-militară numită Statele Unite a găsit de cuviință să înceapă încă un război cu Marea Britanie. Aceasta, la rândul ei, găsise de cuviință să se alieze cu indienii, adică cu amerindienii, firește.

Ceea ce, americanilor dornici să-și revindă după ani lungi de înscușe și pierderi pe mare, nu putea decât să le convină, căci ei doreau atât teritoriile Coroanei, cât și pe cele ale indienilor. Însă cu o singură condiție - să câștige un război împotriva acestora. Ceea ce sa dovedit mai ușor de planificat decât de pus în practică. Doi ani de lupte sângeroase au urmat după 1812, anul în care americanii și-au pus în gând să anexeze Canada...

Realitatea istorică sa dovedit, ca de obicei, pur și simplu timp: situația de la începutul războiului nu era mult diferită de cea de la sfârșitul acestuia.

Canada a rămas britanică, și numai indienii au luat-o, până la urmă, în freză. Dar, în jocul de față, aveți ocazia de a schimba cursul istoriei, dacă, totuși la începutul secolului al XIX-lea, vă veți dovedi iscusința de comandant pe câmpurile de bătaie.

Șiruri lungi de hexe

Jocul întreg reprezintă un șir lung de bătații, desfășurate la nivel tactic. Practic, cele mai importante confruntări din acest război oarecum ciudat se regăsesc în curgerea *The War of 1812*. Jocul este făcut la marelă amănunt, și de aceea veți găsi pe câmpurile de bătaie toate tipurile de unități militare ale momentului, precum și toate unitățile militare afectate diferitelor teatre de operațiuni, de către ambele părți combatante. *The War of 1812* este o bună lecție de istorie, deoarece respectă în totalitate realitatea istorică a organizării militare, a depășirilor și disponerilor de trupe, ținând cont în permanență și de tipul de teren pe care acestea sunt nevoite să acționeze.

Deși poate fi apreciat ca un joc tactic clasic ce se desfășoară pe ture, depășirea și orientarea trupelor executându-se pe hexe, *The War of 1812* aduce ușoare elemente de strategie, prin introducerea și a unor unități de aprovizionare și transport. Ceea ce este surprinzător la un moment dat al jocului este apariția în bătaie și a navelor maritime: șou ilustre, care pot avea un rol decisiv în desfășurarea câtorva lupte.

Faza ia turn-ul

Mi se pare interesant de menționat și felul în care sunt concepute turele. Care au o organizare mai aparte, atunci când jocul este setat să funcționeze „manual”, adică fără a lăsa etapele ce alcătuiesc turele să se deruleze automat, ci oferindu-se control jucătorului asupra deciziilor specifice fiecăreia dintre acestea. Astfel, o tură este alcătuită din opt etape, pe care le voi explica în situația în care primul care „mută”



în tură este jucătorul „american”:

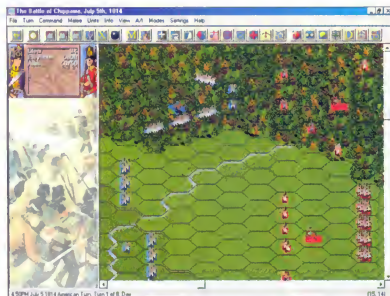
1. Faza de deplasare a americanilor.
2. Faza de foc defensiv britanic.
3. Faza de foc ofensiv american.
4. Faza de melee (atac la baionetă)

american.

5. Faza de deplasare a britanicilor.
6. Faza de foc defensiv american.
7. Faza de foc ofensiv britanic.
8. Faza de melee britanic.

Faptul că există un asemenea nivel de adâncime al executării turelor mi se pare de bun augur și cred că nu face decât să sporească interesul maniciilor jucătorilor de tactică pe ture pentru *The War of 1812*. Care nu vor fi descurajați nici de interfața cu iz arhaic a jocului, și nici de grafica prăfuită a acestuia. În fond, ideea unor astfel de jocuri este bună, chiar dacă nu mai este și comercială. Fapt pentru care am dat atenție acestui joc, care cu siguranță va fi găsit atractiv și de către alți fani ai genului.

Marius Ghinea



LEVEL	Date tehnice
Titlu:	The War of 1812
Gen:	TBS
Producător:	HPS Simulations
Procesor:	Pentium 133 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	N/A
LEVEL	Nota Review
Grafică:	10/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	13/20
Multiplayer:	05/05
Impresie:	08/10





... sau cum poți pune semnul = între un texan și un șeic arab.

Stim prea bine cu tăji ce febră i-a apucat pe americani pe la mijlocul secolului XX, atunci când Texas-ul și-a arătat potențialul subzsolului. Însă și mai bine știm ce febră le-a apucat pe mamele noastre lacrimogene, alături de tăji naștri, imediat după aceea când colasul de serial Dallas a fost lansat. În fiecare zi seara, după telegiurnal, proaspătii însuși se adunau în fața televizorului privind cu jind spre întinderile fermei Southfork și înjurând de mama facului mârșavile puse la cale de J.R. Ewing.

Fie că ne punem pălăria de texan, fie că adaptăm proaspăt de pe capul arabilor, de acum încolo ne vom murdări și noi mâinile cu fiteiul național, deoarece **Blackstar Interactive** ne-a trimis *Oil Tycoon*.

Cu degetul pe hartă

Nu vă așteptați acum să vă construiți o fermă ca în serialul mai sus amintit sau să fiți nevăjii să rezolvați intrigi familiale, deoarece

Oil Tycoon se ocupă strict de partea frumoasă a afacerii, aceea prin care se câștigă bani, aceea prin care se muncește din greu și cîștit (pentru cine crede ☺). Cu dolarii în buzunar vei pleca în lume în căutarea gloriei și bogăției (unul din clișeele clasice). Primul popas va fi un loc de pe glob în care prospecțiunile geologice sunt extrem de favorabile asupra existenței aurului negru (Deșerturile Arabiei sau Câmpiile Texasului). Odată ajunși aici, va trebui să batem la ușile oficialilor (din fericire, jocul a uitat de birocrație salvându-ne de câteva dureri de cap) pentru a obține drepturile de foraj pe teritoriul țării respective. Cu aprobarea în mână fugi repede în sălbăticie și începi sondarea terenului care de regulă se încheie cu rezultate pozitive. Urmează petrecerea de rigoare după care imediat trebuie instalată sonda de extragere, ceea ce presupune achiziționarea echipamentului (fie cumpărat, fie închiriat), angajarea personalului calificat, crearea unui depozit de hrană și chiar paza și protecția zonei de lucru. În fața a doua urmează construirea unui rezervor imens în cel mai apropiat oraș major unde să-ți depozitezi fiteiul extras și, bineînțeles, celebrele conducte de transport de la sonda la rezervor.

Nu este momentul să te culci pe a ureche, chiar dacă fiteiul curge cu „sărguinciozitate”, banii nu vor intra încă în contul tău din Elveția. Petrolul crud, proaspăt extras, trebuie expedit cât mai repede în marile porturi ale lumii, cele care au și o rafinărie prin apropiere. La început, transportul se va face cu tancuri petroliere închiriate, dar în timp, dacă îți faci treaba cum trebuie, vei putea să-ți construiești propriile transportoare (nu înțeleg de ce nu poți să și cumperi). Și tot dacă îți faci treaba bine vei reuși în timp să îngrapi concurența fie că vine din partea Al-ului sau amicilor pe care i-ai provocat la o partidă de multiplayer.

Benzina și accizele

Jocul se desfășoară pe trei planuri. Primul dintre ele este cel global în care primești știrile din domeniul petrolar și de unde poți să supraveghezi cu atenție progresul concurenței. De aici, cu lupa, se poate intra în miezul problemei, mai exact se poate coborî la nivel zonal unde activitățile desfășurate se vor înmulți. Aici vei



avea o reprezentare foarte fidelă o zonei, a centrelor urbane majore și bineînțeles a construcțiilor campaniilor petroliere (sonde, rezervoare și conducte) active în acea zonă. Tot de aici vei putea să programezi deplasările și rutele petrolierelor care vor transporta prețioasa încărcătură către marile rafinării ale lumii.

Ultimul dintre aceste planuri este cel urban. Aici vei avea cartierul general, care – aporapo – are doar funcție de decor. Pe lângă acesta însă, poți construi o serie întreagă de alte clădiri adiționale care, într-un fel sau altul, te pot ajuta să-ți dezvolți afacerea. Astfel poți construi fabrici în care să-ți produci singur echipamentul de lucru sau șantierul naval care să-ți îmbogățească flota cu petroliere noi. În orașele-porturi, mai precis cele în care vinzi petrolul, poți construi – dacă tehnologia și buzunarul îți permit – propriile rafinării care vor transforma țițeiul în produsele de bază: benzină, ulei etc. Acestea vor fi puse la dispoziția consumatorilor prin di-



verse centre de distribuție (stații PECO și altele) construite bineînțeles tot de tine.

Tot în orașe vor putea fi construite centre tehnologice în ale căror laboratoare mințile luminate ale planetei se vor chinu, pe bani grei, să pună la punct tehnologii cât mai sofisticate de dezvoltare a afacerii. Arborele tehnologic nu este foarte stufos, și chiar dacă un centru nu poate fi dedicat mai multor proiecte concurențiale, se va putea atinge tehnologia cea mai de vârf într-un timp relativ scurt. Problema pe care am întâlnit-o este că odată terminată cercetarea nu am putut să-mi concediez savanții, de care acum nu mai aveam nevoie, aceștia continuând să-și completeze buzunarul cu bani mei, deși nu mai produceau nimic.

Implicarea ta în dezvoltarea urbanistică a orașelor este chiar mai mare decât crezi. Pe



lângă clădirile absolut necesare, pe care de altfel le-am amintit mai sus, poți construi tot felul de parcuri, centre de divertisment, școli sau spitale, cine știe poate primarul va mai închide ochii din când în când.

Petrol cu miros de dolar

Nici o afacere nu are succes dacă nu aduce beneficii initiatorului. Aceeași poveste este și cu *Oil Tycoon* pe lângă marfa propriu-zisă, fiind obligați să jonglăm și cu mulți verizori. Mecanica



jocului este simplă, nu trebuie să vă speriați. Produci, vinzi, scoți profit, reinvestești și punct. *Oil Tycoon* nu este o simulare fidelă a lumii petrolului, ci doar un mediu interactiv în care noi, cei mulți și defavorizați, putem să gustăm un pic din magia afacerilor cu țiței, magie cu care televiziunea a



avut grijă să ne amăgească ani la rând.

Nu prea am pomenit multe lucruri despre aspectele tehnice ale jocului germanilor de la *Blackstar Interactive*. Această pentru că, din punct de vedere tehnic, nu iese cu nimic în evidență, nu este ultimul răcnet în multimedia, ba dimpotrivă, chiar își situează același nivel cu engineriile de la jumătatea deceniului trecut. Grafica bidimensională, pe bază de bitmapuri, este ceea ce vom întâlni. Sunetele se încadrează cu succes în mediocritatea generală a companiei tehnice pe ici pe colo mai auzindu-se câte un clinchet la activarea unei ferestre sau câte un beep în momentul apariției unei știri importante.

Ca o concluzie, *Oil Tycoon* încearcă să se încadreze în acea categorie a simulatoarelor economice deschise publicului larg, cu o grafică aerisită ce tinde spre un umor copilăresc, în care mecanismele afacerii sunt cât mai simple cu putință, încercând în același timp să mențină un sămbure de suspans. Într-un cuvânt, este un joc dragut, un joc pentru cei dorească o după-amiază relaxantă în compania calculatorului.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Oil Tycoon
Gen:	Simulator Economic
Producător:	Blackstar Interactive
Distribuitor:	Blackstar Interactive
Ofertant:	N/A
Procesor:	P 166 MHz
Memorie RAM:	16 MB
Accelerare 3D:	NU
LEVEL	Nota Review
Grafică:	12/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	23/30
Femele:	05/05
Multiplayer	12/20
Impresie:	07/10



SERIOUS SAM



Nerecomandat celor care vor liniște și grafică urâtă (sau invers).

Croteam - o companie de care chiar nu am auzit până acum (dacă greșesc și este cumva o companie mai mare decât... iD Software, vă rog să mă corectati). Această companie cro...ată a executat însă un joc cum mai rar întâlniți și vă spun asta cu toată convingerea, pentru că eu unul, care, deh, numai jocuri văd toată ziua, chiar nu m-am împiedicat de ceva atât de... serios cum e *Serious Sam*.

După ce am jucat varianta demo (care a impresionat un cârd de oameni în redacție), am așteptat destul de rece apariția jocului varianta full, dar nu mi-a trebuit mult să mă entuziasmez când am văzut ce temple, obeliscuri și piramide s-au ridicat în cinstea Zeului Grafică.

I smell an ambush

Avem de-a face cu un joc al ambuscadelor. Efectiv, pe tot parcursul acestui 3D shooter care, între noi fie vorba, chiar își merită denumi-

rea, sunt presărate ambuscade în toate locurile și cu toate combinațiile de monștri posibile. Ca să vă faceți o imagine cât de cât completă a dimensiunilor apocaliptice ale haosului din *Serious Sam*, faceți un simplu (?) calcul matematic: dacă în joc există 19 tipuri de monștri și la o ambuscadă vin cel puțin câte doi din fiecare (excepție făcând enormitățile, care apar mai rar), câți monștri sunt în joc? Vă spun eu că în fiecare nivel aveți ocazia să măcelăriți, literalmente, peste 400 de hidoșeni. Asemenea cifre înspăimântătoare nu fac altceva decât să ne trimită cu gândul la *Doom*, jocul cu care *Serious Sam* are multe similarități. Design, evoluția sa manifestat din toate punctele de vedere, dar povestea a rămas aproximativ aceeași: ca și în *Doom* sau *Quake*, lumea este invadată de răul absolut. În *SS*, la această situație dramatică se adaugă tot din neglijența pământienilor care, plecând să exploreze universul (asta după ce au reușit să dezvolte cu succes tehnolo-

gia necesară unei plimbări ceva mai îndelungate), au deranjat Răul Absolut - Mental, care făcea nani liniștiți într-un colț al cosmosului. RA se enervează că a fost trezit, face o armată de mulanți, cooptează forța animale rose extraterestre și atacă coloniile pământienilor. Aceștia luptă pe moarte și pe moarte (viața nici nu se mai pune în discuție) în încercarea de a opri ofensiva care se apropie vertiginos de Terra. În timpul acestui război pierdut încă de la început se remarcă un anumit Sam „Serious” Stone, de profesie meseriaș, cu specializare în BPTB (Big Pecatorals Tiny Brain) și expert în folosirea armelor de tot felul. Șefii pământienilor îl remarcă pe acest tânăr cu perspective și, după ce se lămuresc că în Egiptul antic ar putea exista un veritabil „deus ex machina” pentru „mica problemă”, îl trimit să... nici ei nu știu exact ce e de călăut, dar s-a descurcat el cumva. Pentru a fi siguri de succesul lui Sam și fiind conștienți că în ceea ce



Nai, cei din linia întâi.

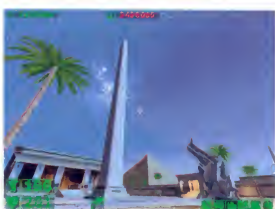
privește anduranța și starea sa de fitness nu au nevoie de completări, oamenii de știință hotărâsc să-i îmbunătățească structura neuronală, în-suficient dezvoltată natural (atrofieri cauzată probabil de umplerea cu masă musculară hiperdezvoltată a spațiului alcatit). Cu alte cuvinte, pentru a se asigura că Sam nu va avea tendința de a se culca dacă va intra într-un loc întunecos, crezând că a venit seara, i se implementează un sistem de ajuturare a celor incapabili să se plimbe într-o cameră de 2 pe 2 făcându-l să se rătăcească. Acest sistem (numit în joc NETRICSA - prescurtarea unei compuneri pe care nu o repet aici din motive de spațiu...) îl avertizează pe Sam (și, implicit, pe jucător) de pericolul celui sau în cale, de posibilitatea unei ambuscade (pe care Sam o detectează mai



Paradisul și tehnica? Niciodată!



Știu, și eu cânt în baie...



Ssst, liniște! Vorbește vântul...

Pe cine, Sam?

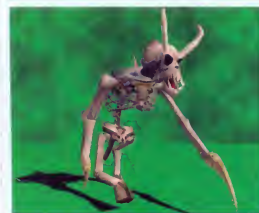
Beheaded Kamikaze



Soldat sirian executat, înviat de Mental și controlat la distanță prin LCU (Life Control Unit). Capul i-a fost distrus și este folosit pentru atacuri sinucigașe. Duce două bombe în mâini și le activează în apropierea țintei. Există și specii de Beheaded mai puțin periculoase: Rocketeer, Firecracker și Bomber.

- explodează când este distrus

Kleer Skeleton



Scheletul unei specii de pe planeta Kleer, din Alpha Canis Majoris, resuscitat de Mental. Are gheare lungi și ascuțite, dar atacă de la distanță aruncând ghiulele cu lanț.

- atacurile prin salt pot fi evitate pășind în lateral

Scythian Witch-Harpy

O clonă a unei rase de multi dispărute. Atacă de la apropiere, dar și de la distanță,



prin magie. Poate zbura și deci atacă de multe ori din locuri inaccesibile.

- când formează un grup, folosiți mitraliera sau lansatorul de rachete
- în lupta unu la una, folosiți carabina cu două țevi

Arachnoid



Un luptător sfânt aparținând unei rase primitive evaluate din arahnide. Extrem de ostil, din cauza convingerilor religioase. Poartă o mitralieră cu muniție infinită. Are osatură exterioară, care îl protejează de proiectile, foc și explozii. Adulții sunt de două ori mai mari.

- atenție la vârful coziei - este foarte periculos
- mitraliază tot cei stă în cale, prieten sau dușman

Aludran Reptiloid

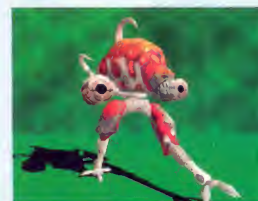
Reptilă gigantică cu patru brațe din sistemul Aludran, în constelația Canis Major. Această rasă primitivă a acceptat să lupte pentru Mental în schimbul puterilor magice care i-au fost conferite. Aruncă sferă de foc care caută ținta. Varianta Highlander este mai puternică.



- mențineți un foc constant și încercați să nimeriți sferile de foc cât sunt încă în aer.

Bio-Mechanoid

Un organism bio-mecanic dezvoltat în laboratoarele lui Mental. Genomul său e programat să confere părți mecanice dez-

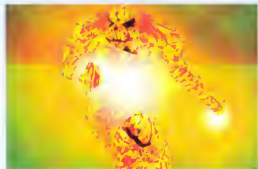


volutate biologic și arme laser laterale, conectate direct la sistemul nervos. Alacă fără să gândească. Varianta Major este dotată cu lansatoare de rachete.

- rapizi și periculoși, trebuie eliminați foarte repede

Lava Golem

O grămadă de material neanimat, adus la viață prin magie. Dimensiunile sale varia-



ză de la înălțimea lui Sam la cea a unui turn de aproximativ 30 de metri. Aruncă bucăți de lavă incandescentă. Când „moare”, se împrăștie în alți golemi mai mici și mai ușor de eliminat.

- cei mari sunt EXTREM de periculoși și de rezistenți

Ugh-Zan III, The Vicious Warlock

A treia încarnare a maleficului Ugh-Zan, ultimul din giganții Warlock. Este nemuritor, are gradul de Mare Amiral în armata lui Mental și s-a aflat în slujba Răului de mili-



oane de ani. Are în jur de 100 de metri înălțime, suficient de bine înarmat pentru a se confrunta fără probleme cu o navă interstelară de luptă. Ugh-Zan III a fost trimis de Mental pentru a se asigura că Pământul este șters din Univers. Una din cele mai periculoase făpturi posibile.

- folosește cele mai puternice arme și vrăji;
- energia i se regenerează în permanență.



Nu vă lăsați păcăliți de bara de energie. Ticălosul ăsta e nemuritor.

natural, trăgându-și nasul și exclamând satisfăcut că „I smell an ambush!”). Dacă tot veni vorba, foarte multe din ambuscade sunt declanșate fie de preluarea unei noi arme, fie de intrare într-o zonă suspectă, dar, uneori, și din cauza unei simbolice și minuscule pastile de energie sau de armură, plasate în așa fel încât trebuie să fii Sam Stone însuși ca să nu-ți dai seama că e o capcană.

În plus, *Serious Sam* [jocul] devine, cu ajutorul acestei NETRICSA, de-a dreptul educațional, pentru că astfel afli detalii (în mare parte fanteziste) despre Templul lui Hatshepsut (locul unde începe jocul), Valea Regilor, Memfis sau Teba – cu templele din luxur și Karnak. NETRICSA dovedește și simț al umorului, într-o anumită măsură. Dacă Sam se bagă cu tot din dininsul într-o zonă facultativă a jocului, plină de secrete, simpatica interfață neuronală începe să filozofeze: „Oare de ce mă aflu chiar în capul unui care nu știe unde să tragă linia după mai mulți 1000 de manștri și care nu știe diferența între vitejie și prostie?” Așadar, cu tot cu NETRICSA, Sam rămâne un Duke Nukem veritabil (brunet însăși), ale cărui sintagme aproape monosilabice devin simpatice oricui (asta dacă un „Nice” exclamă la vederea unei oglinzi frumusețe se ridică la nivelul de sintagmă,

pentru că în rest se aud doar câte un răset stupid sau ceva urlete – dar nu lipsite de umor).

Grafica face jocul

Categorici: nu cred că e cineva cu adevărat înnebunit de omorătul continuu al unor vietăți sau morțișuni ambulante și dacă chiar intră cineva în categoria asta, nu i-ar strica o verificare și câteva luni de liniște (între patru pereți capotați). *Serious Sam* este grafică dusă la maxim, grafică la putere mare, grafică excelentă, grafică genială, grafică superbă, în fine, grafică ce te face, efectiv, să caști gura la tot pasul (m-am simțit deseară ca turistul japanez răstăcit de grup între minunile Egiptului). Templele, obeliscurile, piramidele, mormintele, clădirile, zidurile, statuile, apa (frumoasa apă), monștrii, armele: totul est parfaiit! Copacii se unduie în bătaia unui vânt călduț în oaze și lângă piscine luxoase, între ziduri pline de fresce și hieroglife pe care se unduie, răcoros, reflexii albastrii. Odată intrat în apă, senzația de bine se accentuează (e cel mai apropiat lucru de o piscină reală pe care l-am văzut și aproape simțiți până acum), iar o plimbare la apus pe alea sfîncșilor (făcând abstracție de inamici, pe care



Faceți abstracție (cu trei-patru rachete) de creaturile alea și admirați culorile.

abia așteptam să-i calmez definitiv și să mă bucur în liniște de peisaje) este o experiență inexprimabilă, pe care insist să nu o pierdieți. E evident de ce mă presează senzația că se va vorbi de acum înainte și de un engine *Serious Sam*, după atâtea altele: *Half-Life*, *Unreal*. Imaginile cred că vorbesc de la sine. Ceea ce nu se vede în imagini este fluiditatea animației chiar și pe procesoare și plăci grafice mai puțin pretentioase (deși măcar un Geforce este foarte recomandat).

Există în joc și zone mai puțin luminoase, fără peisaje, văgăuni întunecoase care colcăie de monștri sau broaște răiașe. Acolo trebuie să te lupți, să răzbați și, credeți-mă, producătorii au făcut tot posibilul să facă din *Serious Sam* un urmaș demn de stimă al seriei *Doom*. Engine-ul din *Serious Sam* e capabil să renderizeze, în timp real, un număr de monștri care uneori mi s-a părut nelimitat. Durata jocului variază în funcție de nivelul de dificultate selectat: Tourist – pentru jucătorii „non-FPS”, Easy – pentru jucătorii „FPS” (2), Medium – pentru jucătorii „FPS” experimentați, Hard – pentru jucătorii „FPS” FOARTE experimentați și *Serious* – pentru fanii eufhanasiei. Pe Tourist, energia jucătorului se regenerează, iar monștrii, deși vin tot în valuri



Doi sfîncși ca acesta deschid poarta către final.



Una din gumele producătorilor. Totuși, nu vă lăsați păcăliți.

Cu ce, Sam?

Military Knife

Un cuțit militar obișnuit, folosit ca unealtă sau ca armă silențioasă.

- util în uciderea inamicilor pe la spate



Shotfield .45 with TMAP

Replacă a modelului de cavalerie din 1875, modificat pentru acuratețe sporită. Nu foarte eficient în luptă din cauza ratei scăzute de foc. I s-a adaptat un TMAP (Techno-Magical Ammunition Replenisher) capturat de la forțele lui Mental. TMAP oferă muniție infinită. Folositor în eliminarea la distanță a inamicilor slabi.

- poate fi folosit în combinație cu un alt Shotfield .45
- în combinație cu NETRICSA, poate fi folosit cu mare precizie la distanță



12 Gauge Pump Action Shotgun

Carabină cu o singură țevă. Eficientă la rază scurtă și medie pentru eliminarea inamicilor mai mici.

- nu are impact prea puternic, dar are o rată de foc destul de bună, datorită încărcării automate



XM214-A Minigun

Poate una din cele mai spectaculoase arme ale jocului, a evoluat din Gatling prin Vulcan și M134. XM214-A este visul oricărui infanterist, pentru care este cea mai puternică armă disponibilă.

- folosită cu succes atât la apropiere cât

și la distanță, atât împotriva inamicilor individuali cât și pentru eliminarea unor numere impresionante de atacatori

- consumă muniție extrem de repede



Double Barrel Coach Gun

Carabină cu două țevi. Foarte eficientă la rază scurtă, împotriva inamicilor de mărime medie, dar practic inutilă în lupta la distanță mare.

- se încarcă manual, deci cam încet
- ineficientă la distanță mare



M1-A2 Thompson Submachine Gun

Replacă a modelului inventat de generația Thompson, a fost adaptată la muniția de 5.56mm, pentru a fi compatibilă cu alte arme de infanterie.

- poate trage atât rafale rapide cât și focuri controlate, semi-automate



SBC Cannon

Aceasta este cea mai puternică armă existentă în dotarea forțelor Federației pământene. Designul nu a fost conceput de oameni de știință, ci imită armele tehnomagice care compun artileria lui Mental. Lansează ghiulele umplute cu uraniu care



au puterea de a trece prin mai mulți inamici.

- experții militari pretind că învelișul de plumb al ghiulelelor îl protejează pe deținătorul armei de efectele uraniului pe care acestea îl conțin

- efectele negative ale uraniului asupra inamicului sunt considerate drept neesențiale, dat fiind scopul armei

MKIII Grenade Launcher

Un aruncător de grenade foarte eficient care poate fi folosit și la distanță. Grenadele explodează doar în contact cu o țintă vie, nu și la contactul cu solul sau pereții.

- exploziele au o rază foarte mare
- eficient împotriva grupurilor de inamici
- poate arunca grenade după colț sau peste obstacole



XPML21 Rocket Launcher

Lansator personal de rachete, aliat încă în stadiu de experiment. Lansează rachete de tip Inferno și este eficient împotriva oricărui tip de inamic.

- atenție când îl folosiți în spații înguste sau în apropierea obstacolelor



XL2 Lasergun

Tot în stadiu de experiment, XL2 este o armă laser extrem de eficientă, produsă din titaniu. Este deci foarte ușoară și se încălzește greu, ceea ce face ca XL2 să fie o armă cu energie excelentă.

- folosită în acoperirea unor arii largi (câmpuri, curți interioare etc.)





Un joc serios făcut de producători neresiși

coplesitoare, nu sunt prea violenți. Dacă nivelul de dificultate crește, scad șansele de a vedea nivelurile superioare. Pe Serious, nu e sigur dacă puteți să ieșiți cu viață din prima cameră.

Contra

... la balon. Glumeam, desigur. E vorba de mijloacele de combatere a criminalității an-cetral-extraterestre. Sam are la dispoziție orice armă posibilă și necesară într-un FPS, de la cuțit la un ridicol lun din material „ușor”, care trage cu ghiulele de plumb umplute cu uraniu. Pe lângă arme, e nevoie de foarte multă îndemânare. Foarte mulți monștri trag cu tot soiul de proiectile, majoritatea balistice, iar alții se reped la Sam în salturi ucigătoare sau grămadă. Există, desigur, și un tip de monstru care trage cu proiectile care au prostul obicei de a te urmări peste tot, dar totul se rezolvă cu rafale de mitralieră, care sunt foarte eficiente împotriva a tot ce zboară, umblă, se împrăștie și sare. De multe ori, aceste rafale (care se pot prelungi până la adevărate monologuri făcând-oare, cum sunt cele care se aud când ți se blochează calculatorul și ți-l lene să apeși pe reset) prezintă și un alt avantaj: acoperă polifonia oră-căitor-împotăcare ce emană din mii de inamici care trebuie striviți.

Închipuiți-vă într-o cameră mică unde in-cepe să plouă cu broaște, zeci de balatrinci veninoși care jopăie ca demenții și se exprimă asijderea. Alteori, chiar dacă spațiul este suficient (să luăm, de pildă, o curte interioară gigan-tică), zgornatul va fi tot asurzitor, pentru că asu-pa lui Sam se reped ba douăzeci de tauri furioși, care produc un adevărat cutremur (vi-



Serious Sam trece bariera dintre FPS și Jocurile Olimpice.



Aș striga „Ole” dar mi s-a pus un nod în gât. De ce oare?

zual și sonor), ba treizeci de schelete capitate, care răpăie prin băitătură mai ceva ca grindina pe un pervaz de tablă. În urma măcelului, lui Sam nu-i rămâne decât să-și oblojească corpul strivit, ars, aruncat, ciuruit și înecat și să-și nu-mere punctele obținute monstru cu monstru. Ca să percepeți și mai clar numărul de monștri din Serious Sam, nu trebuie decât să vă spun că se ajunge destul de ușor la câteva milioane de puncte (iar un monstru de putere medie „costă” 5000 de puncte).

Jocul se termină de parcă mai urmează câteva niveluri, care, probabil, se vor concretiza în Serious Sam 2. Episodul cu Marele Monstru din final este un deliciu și, probabil, visul orică-rui fan FPS mai însetat de provocarea decât de povestea jocului. E suficient să vezi o singu-ră dată cum arată nivelul final din Serious Sam



Istoria se combină cu lupta, ca să o înțeleagă și Sam.

pentru ca pretențiile în materie de FPS-uri să-și creeze veriginoase.

Pentru cei care însă nu și-au satisfăcut ape-titul morbid care, în acest stadiu, după atâtea ore de joc/măcel, seamănă mai mult ca sigur cu o mașină de tocat, amintesc existența modu-lui multiplayer, în rețea sau chiar și pe același calculator, cu monitorul împărțibil în zone. Este modul multiplayer cel mai direct, deși pe moni-toare de 14" înghesuiala ar fi cam mare.

Concluziile ar trebui să decurgă de la si-ne (alfel am scris degeaba): Serious Sam nu este un joc dedicat celor care caută într-un FPS, cu infriguire, experiențe cât mai veridice cu pu-tință. Din acest punct de vedere, și eu am fost destul de sceptic în ceea ce privește jocul cro-at, dar asta nu m-a oprit să-l și termin în cele din urmă și să-l laud în stânga și în dreapta. Serious



Turist admirând arhitectura antică: Aici ar merge un televizor, aici canapeaua...

Sam nu presupune inteligență superioară și nici, chiar îndemânare excesivă. Este un joc fără pre-tenții de storyline, dar cu pretenții de grafică și gameplay și, sincer, balanța valorică se păs-trează orizontală. Ceea ce e foarte interesant



În principiu, acela e un Beheaded Rocketeer care, în principiu, nu zboară.

este atmosfera jocului care nu e deloc sumbră, ba e chiar însoțită și caldă (în afară de episoa-dele cu mormine și camere încețoșate, de al-tfel foarte rare înălțime), ceea ce ți dă o senzație de libertate formidabilă. Mi s-ar părea ideală posibilitatea de a dezactiva monștrii și de a mă plimba liniștit la Karnak sub un cer de noapte in-stelată, cu vântul legănând ușor palmierii și apa susurând în lăntăna (asta fără să devin ne-apărat eminescian).

P.S. Să nu vă șocheze nota pentru storyline, care, după cum am spus, e stupid. Nu mi se po-re corect să depunctez pentru poveste o joc care nici nu pretinde că ar avea cine știe ce linie narativă.

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Serious Sam
Gen:	FPS
Producător:	Croteam
Distribuitor:	Gathering of Developers
Procesor:	PIII 500 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică:	20/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	05/05
Storyline	10/10
Impresie:	09/10



225.000
LEI*

JOCURI FULL LA PRETURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

pret recomandat

Tom Clancy's RAINBOW SIX

ACTIUNE exploziva!

STRATEGIE adevarata!

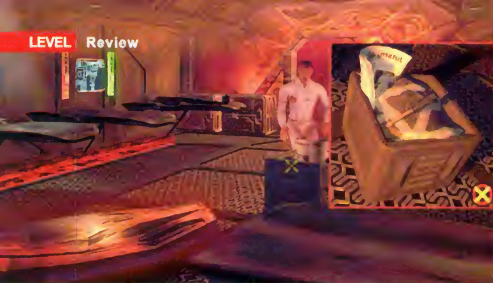
un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**

IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!

UBISOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax: 231.67.66
e-mail: sales@ubisoft



The Ward

Ce faci când rămâi singur pe lună? Dar ce te faci când rămâi singur pe lună din cauza alienilor?

Întaldeauna mi-au plăcut jocurile, cărțile, filmele SF. Îmi plăcea și încă îmi mai place modul în care autarii încearcă să creeze tot felul de lumi fantastice, iar lucrul care m-a impresionat cel mai mult a fost imaginația fără limite, faptul că poți da frâu liber ideilor și faptul că nu există constrângeri, totul poate fi așa cum vrei tu.

Când o carte, film sau joc SF are ca punct de plecare realitatea imediat înconjurătoare, lucrurile stau și mai bine pentru că întaldeauna te gândești că s-ar putea să fie ceva adevărat în cele prezentate. Jocul *The Ward* începe cu un intro cât se poate de decent. Pe lună se desfășoară în parametrii normali misiunea spațială a echipajului Apollo XIX, misiune care are ca scop cercetarea unor mișcări seismice. Personajul principal se numește David Walker, și face și el parte din echipajul trimis pe lună. Totul pare a se desfășura ca la carte până când, tocmai înainte de a termina misiunea, un UFO apare și distruge modulul spațial și vehiculul selenar. Toți membrii echipajului sunt uciși cu excepția lui David Walker, evident.

Poveste

Au plecat pe lună și duși au fost. Cum asta ar fi ideea cu care rămâne gameul după fi-

mulețul de intro. Mă rog, după câva timp, Walker, personajul pe care îl controlați se trezește într-o bază extraterestră de pe lună. În momentul în care în care începe jocul, vă aflați într-un fel de celulă alături de cadavre. Unul extraterestru și unul omenes. Bineînțeles, totul este foarte confuz (și din nefericire cam așa rămâne marea parte a jocului).

Îtot cam ce se petrece în joc, pe scurt. Cu mult timp în urmă (ca în toate SF-urile bune) membrii unei civilizații extraterestre foarte avansate din punct de vedere tehnologic încep să se joace cu structura lor genetică pentru a ajunge să fie numiți „the makers”, sau în termeni de la noi de acasă „creatorii”. Pe moment ce tehnologia folosită de ei devenea din ce în ce mai avansată, ei, extraterestrii respectivi, au început să se considere zei. În cele din urmă au ajuns însă să se confrunte cu o mare problemă. Această problemă este compresia spațiului. În cele din urmă pentru găsirea soluției se apelează la călătoriile în timp. După secole în lumea extraterestră apar tot felul de conflicte și tehnologia „creatorilor” este sorită uitării. Cu toate acestea, una din rasele de extraterestrii, mai conservatoare, găsește niște artefacte de pe vremea „creatorilor” și astfel sunt capabili să redescopere avantele tehnologiei avansate cu ajutorul unui tehnovirus. Dar acest tehnovirus, cum îl numesc ei, a fost rupt în două bucăți, numite la rândul lor „the ark” și „the quickener”. Una din părți se află pe lună (the ark), iar cealaltă este ascunsă pe „muntele sfânt”. Evident, doar o persoană, cea aleasă - the ward, este capabilă să unească cele două părți ale tehnovirusului și astfel să permită accesiunea la cunoștințele „creatorilor”. În dorința de a uni cele două componente, una din rasele de extraterestrii distruge nava echipajului Apollo XIX, pentru a-l răpi pe Walker în credința că acesta ar putea fi cel ales. Între timp, o altă rasă de alieni pune la cale o revoltă pentru a salva pe cel ales și pentru a-l proteja în călătoria

rea sa pentru cele două componente ale tehnovirusului. Ei, acum că știți care este povestea, pot să vă spun că atât cât ați înțeles voi din poveste atât am înțeles și eu din joc. Și totuși, parcă nu e chiar așa de rău, nu?

Quest

Dea lungul jocului, personajul pe care îl controlați va trece prin trei capitale distincte ale aventurii. La început te găsești în interiorul bazei extraterestre de pe lună și încerci cu disperare să afli ce se întâmplă, unde te afli, care este faza cu luptele dintre alieni și, evident, cum poți scăpa din toată povestea asta. În al doilea act al jocului, aici care este axat mai mult pe conversații - poate chiar prea mult - te găsești într-o închisoare pentru oameni, pe Marte și prin conversații afli mai multe treburi despre „the Ward” fără a fi convins că tu ești cel ales.

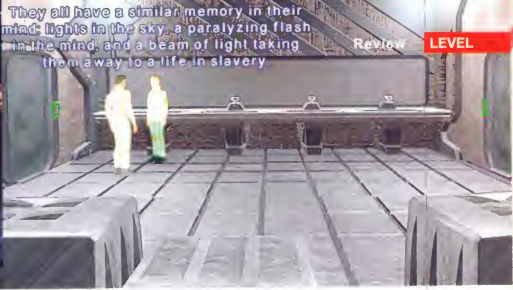
În cele din urmă, în actul trei, personajul nu mai este un fugărit și trece la acțiune directă și la un conflict interstelar deschis pe o navă spațială extraterestră. La sfârșit, pe muntele sfânt, trebuie să te lupți pentru a salva omeneia de la distruge.

Dea lungul întregii aventuri vei întâlni o gamă mare de alieni și de oameni. Cu toate acestea, personajele nu sunt prea bine definite, le lipsește câte o trăsătură specifică, sau mai pe românește sarea și piperul. Astfel personajele par lipsite de vlagă și nu reușesc să stărnească nici un fel de sentimente. Modul în care se desfășoară conversațiile este și el cam prost realizat în sensul că dialogul începe numai când vă aflați într-un anumit loc pre-setat de pe ecran astfel că ajungeți să tot vorbiți cu aceleași persoane de vreo zece ori. Dialogurile în sine oferă destul de multe informații necesare avansării în joc dar în marea parte ele sunt laconice și puțin lipsite de celeaște condimente (poate și niște buclă de care vorbeam mai înainte. Toate, una peștelea, să resimți la feeling-ul oferit de joc.

Puzzle

Ca majoritatea chesturilor, *The Ward* abundă în puzzle-uri. Nu apuci nici măcar să te uști la ceas că hop, dai de un puzzle. Problema este că majoritatea necesită multă, multă răbdare și perseverență, deoarece o metodă lo-





They all have a similar memory in their mind: lights in the sky, a paralyzing flash in the mind, and a beam of light taking the midway to a life in slavery

Review LEVEL

gică în rezolvarea puzzle-ului nu prea merge, astfel că te trezești că o iei pe încercate. În unele cazuri trebuie așezate o serie de obiecte, într-o anumită ordine, iar când vezi că tot nu merge te apuci și încerci toate combinațiile posibile. În alte cazuri trebuie să așezi niște mostre de țesut în anumite poziții într-un fel de microscop că te apucă pandaliile până te prinză cum Dumnezeu trebuie procedat. Una peste alta, unele puzzle-uri mai ou și o limită de timp. Acesta este un mare dezavantaj al acestui joc pentru că mulți oameni vor renunța pur și simplu la joc din cauza frustrării. Singura parte bună este că aceste puzzle-uri au o legătură cât de cât cu jocul și acțiunea jocului și nu sunt aruncate pur și simplu la întâmplare. Patea proastă este că soluțiile sunt aleatorii, diferite de la joc la joc. Astfel încât, dacă reușești să găsești o soluție și să treci mai departe, dar ai ghinionul să mori, atunci când reiei un joc salvat, soluția la puzzle va fi alta. Și atunci... dă-i luptă [err... puzzle-urile voriam să zic!]

Ceea ce este specific jocurilor de aventură și se regăsește și în *The Ward* este modul de interacțiune cu mediul înconjurător. În joc există peste 100 de locații care trebuie cercetate în detaș, fiecare colțuri trebuie scotocit pentru a găsi un obiect sau un indiciu. După ce ai găsit un obiect, te apuci și încerci cu toate celelalte obiecte din inventar și cu tot ce poți de prin camera în care te afli. Pe lângă toate asta trebuie să și asmelezi o grămadă de informații aflate de terminale și de personajele din jur. De cele mai multe ori sfârșești prin a-ți dori să dai cu piciorul în toate mașinările pentru că nu reușești să le faci să meargă așa cum vrei – problema asta apare mai ales la începutul jocului când nu prea ai idee despre cum trebuie manevrate obiectele.

În ce privește modul de prezentare a acțiunii, *The Ward* este un quest 3rd person. Ceea ce ar fi de reproșat este locul din care se vede acțiunea. În acest sens jocul a rămas cam la nivelul questionilor antice și de demult. Interacțiunea cu cele din jur se face numai din anumite locuri pre-setate iar faptul că unghiul din care se vede o cameră nu se poate schimba ușor de dorit, dacă vrei să vezi mai bine o parte dintr-o cameră trebuie să mergi până în partea cealaltă a locului respectiv pentru a schimba perspectiva dar riscând astfel să declanșezi al-

te belele. În concluzie, rămâi cu un gust cam amar când vezi că toate mișcărilor pe care le faci au fost predefinite și că nu te poți bucura de mai multă libertate de acțiune.

Tehnice

În ce privește grafica, lucrurile sunt simple, locațiile sunt lucrate în detaliu, dar le lipsește „acel ceva” care apare atât de bine în jocuri de genul *Myst* sau *The Longest Journey*. De fiecare dată când te găsești într-un nou loc, și se pare că totul este pus la punct și parcă ai o oarecare satisfacție a descoperirii, dar în clipa în care personajele încep să mișune prin decorul prerenderizat, parcă plutind, și se cam taie din elan. În rest, decorurile sunt pe cât se poate de statice și atmosfera pe care o degătește este similară SF-urilor din anii 80. Rezoluția la care rulează jocul nu depășește 640x480 și nici nu există posibilitatea folosirii unei plăci 3D sau măcar a vreunei setări în ce privește grafica. Referitor la filme, acestea sunt destul de reușite, intr-o fiind chiar foarte reușite.

Interfața este și ea pe cât se poate de rudimentară. Totul se face prin intermediul mouse-ului. Ai un cursor în formă de plus care este alb și care devine glaben când dai de ceva sau ia forma unei săgeți când vrei să o ieși/întri pe o ușă sau ia forma unui obiect selectat din inventar. Ce trebuie neapărat amintit este meniuul de la începutul jocului care este foarte reușit.

Ceea ce nu este prea reușit este modul inutil de complicat în care se salvează jocul. Ai la dispoziție patru sloturi pentru salvări rapide și de la 1 la 9999 sloturi pentru salvări obișnuite. Salvările rapide se fac în mod circular pe cele patru sloturi (adică 1 2 3 4 1 2 3 4). Dacă vrei să salvezi în mod obișnuit, o faci tastând numărul slotului dorit și apăsând butonul din stânga al mouse-ului, în colțul din dreapta sau al ecranului. Dacă slotul ales a fost deja folosit, acesta poate fi rescris dacă se ține apăsată tasta SHIFT. Dacă nu ai înțeles mai cliți o dată, dacă tot nu ai înțeles... asta este.

Acțiunea jocului este pe cât se poate de liniară, iar ritmul de desfășurare este cam greoi. De cele mai multe ori faci unele lucruri fără a ști exact ceea ce faci sau de ce anume, ceea ce nu face decât să creeze confuzie și

să treci prin joc fără a înțelege prea multe. Alăbea sunt cardurile de acces pe care le cauți ca lunatic pe peste tot pentru a deschide uși și a activa sau dezactiva tot felul de senzori.

În ce privește sunetele... și acestea lasă de dorit. În fundal merge muzica, și unde ar fi trebuit să fie anumite sunete din mediul înconjurător nu este nimic pentru că și acele sunete sunt cam tot prin fundal. Patea cea mai proastă este că deși jocul abundă în mesaje și dialoguri acestea nu sunt însoțite de nici un fel de sunete, astfel că vă treziți tot timpul. În rest, doar niște bâzăituri și alte alea de la mașinările din joc. Melodiile din fundal sunt destul de reușite atât cât sunt, se cam repetă și par a fi rupte din filmele SF cam antice.

Per total

Dacă vă place să vă aventurați într-un univers SF, cu siguranță vă veți bucura să vă aventurați și în universul oferit de *The Ward*. Păcat însă că entuziasmul cu care se instalează jocul se pierde într-o atmosferă plină de confuzie și frustrare – noroc că se poate juca pe nivel easy, unde o la oădă mai dai Skip Puzzle și îți vezi de poveste. Și apoi, la finalul jocului te trezești că parcă nu ai meritat atâtă chin și că sentimentul de satisfacție cam lipsește. *The Ward* este realizat de *Fragile Bits* o casă de jocuri din Croația – ceea ce este de lăudat, jocul fiind destul de decent – și este distribuit de *On Deck Interactive*. Merită? Nu merită? Depinde cât de mult vă plac SF-urile... și nu orice fel de SF-uri...

THE_eNd

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	The Ward
Gen:	Adventure/Puzzle
Producător:	Fragile Bits Interactive
Distribuito:	On Deck Interactive
Procesor:	P 133 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	Nu
LEVEL	Nota Review
Grafică:	15/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	02/05
Storyline	15/20
Impresie:	07/10





X-COM Enforcer

Huh?! X-COM?!

BEEPI! Cineva: „Ală? Da, eu sunt. Tocmai am terminat de vorbit cu ultima echipă care a venit din misiune și mă gândeam să arunc o privire peste echipament și poate să văd ce au mai capturat... Da... Da... CE? Cum adică de acum înainte nu mai există echipe? Ce?! Desfășurați toate laboratoarele?... Probleme financiare?! Ce, vă trebuia un birou nou?!... Hahahah! Nu mă dai tu pe mine afară...! IM! DAU DEMISIA!!”

Hei, Professor!!! Ia vino încoace... Uite ce, eu plec, m-am săturat... și odată cu mine pleacă toată echipa. Felicitări, de acum înainte tu ești șeful. Vezi că ai un telefon...

Professor: „Da? Alal Aaaa, bună zi... Da, înțeleg, aha, aha... Deci gata cu laboratoarele și cu toate echipele... bine. Da îmi măriți salariul, nu? Perfect!... Cine? A, vine un tip nou... singura speranță a omenirii... da, da, da, Bine, la revedere!”

După câteva ore...

Enforcer (cu o față clasică de killer): „grrr”

Professor: „Bună ziua Enforcer, am auzit că ești un tip dur. Sper să fie adevărat pentru că va trebui să lupți singur împotriva miilor de soldați extraterestri și să îi uciți pe toți! Ai înțeles? Ești sigur că poți?”

Enforcer: „grrr”

Professor: „Bine, o să presupun că ăla o fost un Da. Acum să mergem să îți alegem armele... ah, mai bine știi ce, hai să o lăsăm baltă. Ia de aici o pușcă și vezi că E! sunt dincolo de ușă... succes! Să fii acasă până la 12!!!”

Enforcer: „grrr”

Surpriză, surpriză!

Recunosc, înperiurile mele pe „autostrada informațională” am fost atât orbit de promisiunile unor jocuri decolorate încât am trecut ușor cu privirea peste *X-COM Enforcer*. Știam că este un action, ceva, engine de *Unreal*... dar nu mai mult. Așa că nu am așteptat ca jocul ăsta să mă surprindă într-un fel sau altul... ceea ce se poate să îmi fi salvat a graoază de nervi, spre deosebire de unii dintre voi.

Așa că atunci când jocul a aterizat în redacție nu s-au iscat lupte în jurul lui, tipetele de bucurie au fost păstrate pentru altceva iar sprâncenele au rămas cuminti: la locul lor. Mai ome-nas decât colegii lui, că-rom-ul meu i-a întins o mână de ajutor și, până să îmi dau eu seama, *X-COM Enforcer* își și lăfăia icon-ul pe desk-



Dacă mă arunc poate scap...

top-ul meu. Gândindu-mă că încercarea moarte nare și cu gândul la celebrele cuvinte „Mitiza, fii bărbătos!” am purces în a mă adânda până la gât în atmosfera roz a jocului.

Primul lucru care îți sare în ochi și îți agresează risul este „X-COM” ăla din titlu... măi să fie, celebra serie *X-COM* continuă! Ce dor miera de un joc ca ăsta!... Dar până să îți continui gândul, te trezești într-un univers 3D, împărțind galoante în dreapta și în stânga. STOP! Pauză... Ce e „asta”? Unde îmi sunt bazele, misiunile tactice, laboratoarele?!... și până să îți dai seama, te apucă un plâns nebun la amintirea „vremurilor de demult”.

„Parcă altădată toate erau mai bune și mai frumoase!” Îți vei spune în gând, dar heil, îți sa explicat dinainte că jocul este un... uh... action, așa că trebuia de mult să uiți de începuturile seriei *X-COM*. Practic, cea mai mare greșală pe care au putut să o facă cei de la Micro-



Unul dintre momentele extrem de liniștite din joc



Ah!!! Ochii mei!!!

**Freeze! Efbia!**

prose a fost să lanseze jocul sub licența X-COM. Eventual, sub un alt nume și cu o campanie publicitară pe măsură, jocul ar fi fost privit mult mai bine. Așa însă, jocul i-o pierdut din start pe fanii X-COM, iar ceilalți gameri, rușinați că nu prea știu ce e oia x-com, le-au cântat fericirii în strună primilor.

Please insert coin

Așadar, fanii X-COM au părăsit solo, restul stou și discută, câțiva joacă poker... ohi! dar observ câțiva persoane interesate acolo în spate... da voi, haideti să vă explic.

Ce este până la urmă X-COM Enforcer? După descrierea dată de producători, este un 3'rd person action bazat pe universul X-COM și construit pe engine-ul de Unreal Tournament. Adică? Adică tu, un fel de robot nefinisat, pornești să salvezi lumea de amenințarea extraterestră, ajutat doar de un profesor com prostănac o cărui singură menire este aceea de o-și face rost de niscoiva arme. Misiune după misiune, jocul te poartă prin diverse locații de pe

**Mai, mai zici că e o bomboană**

micuța noastră planetă, iar după ce ai redus la tăcere toată populația extraterestră revii totuși la boză pentru un mic pit-stop (reîncărcare arme, cumpărarea de arme sau power-up-uri noi, o cafeluță, un croissant...). După core revii * cu picioarele * pe Pământ, pregătit mental și fizic pentru un alt mōcel.

Așadar... action. După umilo meo părere însă, X-COM Enforcer aduce mai mult a orco-de brut decât a action. Pentru că nu știu cum alt-cumva oș puteo numi un joc în care: ajungi să te lupți cu 100 de inamici odată, și moi ieși din în-vălmășeală fără nici o zgăritură, inamicii loși în urma lor (după ce s-au sacrificat pentru potrie și neom) punctulete pătrote și extrem de viu colorate... și com atât. Nu, nu e vorba că nu am fost în store să analizez mai bine jocul, doar că... âsto e jocul, a plimbare ușoară printre hoarde de adversari, culori jipătoare, bulinoșe, cerulețe, pătrățele. Ah, ero să uit. Odată întors la bază, oș posibilitate să „cercețezi” alte arme și să îți upgradezi echipamentul. Dar nu vă lăsați înșelați, nu este nici măcar 1% din ceea ce reprezintă cercetarea în celelalte jocuri de serie.

Chiar dacă i-ai tertat jocului legătura cu seria X-COM, tot mai există o problemă. Dacă ar fi să compar Enforcerul cu un alt joc pentru o vâd do seomo cam cu ce se mōnăcă, probabil oș alege MDKul. Dar Enforcerul nu se ridică nici măcar la nivelul MDKului, e undeva jos, foarte jos sub MDK. Și nu uitați, vorbim aici de un joc vechi de câțiva ani buni.

De fapt, X-COM Enforcer este un joc „pră-fuit” și depășit la toate capitolele, inclusiv grafică și sunet. Engine-ul de Unreal este și

ocum un engine performant și arătos, dacă este modificat cu cop, dar Enforcerul nu că nu or arăto bine, dar ore o grafică ștearsă core nu se evidențiază prin NIMIC. Sunetul, lo fel... nu că oș cere de lo joc să exceleze lo partee sonoră, dar dacă tot om început să evidențiez punctele slobe...

Terror from the Deep

Probabil, probabil că jocul âsto ar fi fost privit difel dacă nu ero asociat cu serio X-COM, dacă nu zbiero prin toți porii „Joc făcut de mōnială! Avem nevoie de boni, așo că ne-am gândit că dacă scoatem un titlu X-COM sigur strângem ceva fonduri”.

Și chiar oșo... cu a grafică învechită și cu un gameplay ce i-ar fi bucurat doar pe gamerii de ocum câțiva ani. X-COM Enforcer nu prea ore șorse să placă. Pur și simplu nu e un joc pe care vi l-aș recomanda, nu de alto dar cred că ajunge cât l-am criticat eu, și nu oș vreo să vă roadeți și voi nervii.

Mitza

PS. S-ar puteo că, într-un mod cu totul uluitor, jocul să vă placă. Recunoșc, ore unele momente în care toată aceea imbulzeală de nedescris din joc îți dă un oarecare feeling, dar atât.

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	X-Com: Enforcer
Gen:	Arcade
Producător:	Microprose
Distributor:	Infogrames
Ofertant:	Best Distribution tel.: 01-3455505
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	optional.
LEVEL	Nota Review
Grafica:	15/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	03/05
Storyline:	03/10
Multiplayer:	05/10
Impresie:	05/10

**Vă rog să observați numărul de Kills-uri... și sunt de abia la început**

Fallout Tactics

Și iată că a venit și clipa mult visată.



fapt, toate misiunile sunt speciale!) îndeplinite pentru BOS! Astfel că va trebui să te descurci cu ceea ce vei găsi în timpul misiunilor pentru că a cumpăra o armă mai serioasă sau chiar o power-armor (26K de dolărie frățești!!!) devine o treabă destul de complicată. Aaaa... și am uitat să vă spun că echipa voastră poate atinge numărul de șase oameni, toți dornici (în sinea lor) să posedे cel mai bun echipament. Aș putea sugera ca la crearea personajului vostru să insistați asupra dezvoltării încă de la început a traiului BARTER pentru a scoate cât mai mulți bani de pe urma echipamentului recuperat de la dușmanii răpuși de glonțul vostru mișelesc tras la o distanță de 40 cu o acuratețe de 92%!!!

Jocul poate fi împărțit pe episoade (având în total 24 de misiuni), acestea fiind etapele peregrinării BOS prin Wasteland pentru a găsi celebra Vault 0, cea care ar fi trebuit să adăpostească cele mai mari valori ale lumii respectiv tehnologia și toate datele cercetărilor omenirii de până la data izbucnirii conflagrației, toate acestea fiind necesare frăției pentru a reconstrui lumea. Un lucru foarte curios care mi se întâmplă cu acest joc este că are foarte mari probleme cu gestionarea memoriei, astfel că m-am trezit nu de puține ori că programul îmi căpa când imi era lumea mai dragă. Acest lucru face din modul „Tough Guy”, în care poți salva doar în baza BOS o modalitate de joacă imposibilă pentru mine, ceea ce m-a făcut de altfel să reîncep jocul după ce mă chinuisem cu primele două misiuni în cadrul celei de-a treia văzând un frumos mesaj de eroare lăfăindu-se pe monitorul meu.

TBS sau CTB

De vreme ce lupta este aspectul cel mai important al acestui titlu, permiteți-mi să rămân un pic „agătat deasupra” acestui aspect și să încep să pendulez când spre gameplay, când spre grafică și interfață! Avem două moduri în care putem alege să ne îndeplinim mărirea: continuos turn-based (CTB) și clasic turn-based (TB) și acesta se împarte în squad turn-based (STB - lăsat echipa poate face o mișcare în același timp) și individual turn-based (ITB - fiecare entitate de pe câmpul de luptă beneficia-

De ani de zile, Interplay cu o sa divizie 14 Degrees East face mîlc și, la întrebările fanilor în legătură cu o continuare la *Fallout 2*, ei refuză respectuos să răspundă, sugerând eventual că n-o să mai apară, că altele proiecte au necesitat întreaga lor atenție! Fără îndoială că acest titlu, purtând numele de *Fallout*, va sta în atenția gomerilor din toată lumea, de aceea m-am hotărât (cu foarte mare greutate - cum a venit jocul în redacție am sărit pe el de parcă era ultimul joc cel voi mai juca vreodată) să încerc să vă împărtășesc câteva impresii de-ale mele despre jocul în cauză.

Prima diferență majoră care trebuie remarcată încă de la început este că nu avem de-a face cu un RPG, ci cu un „squad-level tactical action game”! Asta nu înseamnă că cei obișnuți cu toate „minunățiile falloutiene” de genul: crearea personajului principal, perk-uri, interfață și, de ce nu, dialogurile nu le vor revede în această nouă haină. Esența s-a păstrat, totul seamănă, și aici insist asupra cuvântului seamănă, cu ceea ce ați întâlnit în *Fallout* și *Fallout 2*, doar că unele aspecte au fost mai rafinate sau

chiar duse la extreme. Tatul până la poveste, care în acest joc este doar un prelude la acțiunea care va urma în misiunea imediat următoare, deci să nu vă așteptați la cine știe ce poveste, pentru că n-o veți găsi!

Așaaa...

Vei lua răul unui „inițiat” al BOS (Brotherhood Of Steel), îți vei alcătui o echipă pusă pe fapte mari și vei începe să „împărtășești” dragostea BOS către triburile înconjurătoare și inimiciile aferenți. Și chiar dacă spre sfârșit vei ajunge să fii salvatorul lumii, atitudinea frăției va rămâne aceeași ca în prima zi (cea în care ușile grele de metal sau deschis în fața ta și ai descoperit că există civilizație și disciplină în tot acest haos - devin patetic, nu?). În baza de operațiuni a frăției există un medic și un mecanic, dar se pare că menirea acestora este doar aceea de a-ți vinde cele trebuincioase supraviețuirii în Wasteland (medicături, arme, muniții, armuri etc.) și nicidecum să-ți le ofere gratis, sau măcar în schimbul unor misiuni speciale (de



ză de tură sa). Introducerea atitudinilor este de asemenea un lucru nou în *Fallout Tactics*, astfel că veți putea alege între modalitatea agresivă (un fel de guns blazing) de comportare a grupului condus de voi și o poziție mai rezervată față de surprizele care pot apărea la fiecare pas. Mai avem și pozițiile corpului, care pot fi extrem de folositoare, în *Fallout Tactics* nemăvăzând celebrele morți de coechipieri din cauza faptului că săracul om era pe traiectoria glonțului intenționat de altfel pentru un inamic.

Dacă vă place să vă înjezi oamenii aproape, ca o adevărată echipă, cei cu arme mici de foc pot sta în genunchi în fața celor cu puști de vânătoare și astfel vă garantez că reușiți va fi de partea BOS... errr adică a noastră!

La capitolul luptă propriu-zisă ar mai fi fost de lucrat, dar, dată fiind întârzierea cu care a apărut acest titlu pe piață, după câteva amănări și o „amenințare” cum că nu ar mai apărea, pot spune că: înțeleg pe producători și am toată înțelegerea pentru ei atunci când echipa mea este într-un vehicul (tanc de exemplu) iar acesta primește lovituri serioase de cuțit! (da ați citit bine cuțit) iar bara de viață a vehiculului se micșorează văzând cu ochii! Și apăi cine-a mai văzut nebuni, care să alice tancul cu un simplu cuțit, altundeva decât în *Fallout*?

... & stuff

Am fost extrem de încântat să văd celebrele perk-uri care nu numai că s-au păstrat, dar s-au triplat astfel că fiecare personaj poate deveni unic după ce l-ați recrutat din baza BOS. Recruit Master-ul din fiecare bază BOS vă va pune la dispoziție singura resursă care este „free” din tot jocul, și anume oamenii cu care să vă alcațiți echipa. De ce spun gratis? Pentru că, deși toți cei pe care vreți să-i recrutați vă lăurează anumite puncte, nu am avut nici o dificultate să-i recruțez pe cei mai buni fără a avea nici o penalitate, deși cred că punctele acelea au fost puse cu un scop anume acolo în joc! Nu vreau să vă privesc de plăcerea de a experimenta noile vehicule implementate în *Fallout Tactics*, dar doresc să vă sfătuiesc să nu stoacați lucruri esențiale în portbagajul mașinilor (stimp-pack, muniție etc). Este doar un sfat! Cei care vor avea răbdarea (și plăcerea) să joace mai multe misiuni vor avea niște surprize din partea mașinilor: plăcute sau NU, după caz!

Unul dintre cele mai importante aspecte ale părții grafice este că *Fallout Tactics* suportă și rezoluții mai mari de 640x480, lucru ce duce la o mai bună supraveghere a câmpului de luptă în momentul în care alegeți o rezoluție mai mare, dar și care vă va putea crea pro-

bleme la micile detalii pe care acest joc le are din abundență (obiecte aflate pe jos etc). La fel, în ceea ce privește sunetul, acum ne putem delecta cu un sunet de calitate pozițional 3D folosind EAX, A3D etc. Iar despre multiplayer ce pot spune altceva decât că sniper rifle-ul abia așteaptă să-și lăcădă datoria în LAN sau pe servere special create pentru *Fallout Tactics* (pentru cei avizați! - există o hartă pe numele ei „All your flags are belong to us”)

În final, ceea ce mi-a plăcut cel mai mult la *Fallout Tactics* a fost NU tactica, NU strategia, ci UMORUL „bolnav” de care producătorii au dat dovadă și l-au introdus în joc în doze uneori chiar prea mari! Dialoguri între NPC-uri, mesajele afișate când înamicii mor, descrieri de arme, obiecte etc., toate acestea conțin un umor de bună calitate care vă va face cu siguranță să cercetați fiecare colțor din nivelurile parcurse sau să stați un minut bune să urmăriți discuțiile din bazele BOS! Iată că tradiția *Fallout* se păstrează și a dat Domnul [în acest caz specific - Interplay] să mai apără și ceva cu numele de *Fallout* chiar dacă destinația este un pic schimbată.

Dacă mi-a plăcut? DA!

Dacă mi vreau? DA!

K'shu



LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Fallout Tactics
Gen:	TBS/CTB
Producător:	Micro Forte/14°East
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Distribution
	tel.: 01-3455505
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	N/A
LEVEL	Nota Review
Grafică:	19/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	05/05
Storyline:	08/10
Multiplayer:	09/10
Impresie:	10/10





De ce nu se mai fac jocuri ca acesta?

Rubrica Review Special din acest număr are onoare să cuprindă în paginile ei titlul unui joc pe care eu îl privesc cu venerație. Produs cu tehnologie Voxel de firma belgiană Appeal, apărut pe la jumătatea anului 1999 și distribuit de Infogrames, *Outcast* reprezintă, pentru mine cel puțin, un punct de referință în istoria genului action/adventure, de fapt, un adevărat moment de glorie (șper că nu și de apogeu) al unei industrii care pare că a cam luat-o cu sania pe coasta calității.

Poveste, grafică, sunet, atmosferă, gameplay - toate tind către maxim. Tot ce aveți nevoie este un computer suficient de dotat pentru a face față mafiurilor hard pe care le face un joc pe care nu-l interesează dacă sub carcasă există sau nu un accelerator 3D.

Acesea fiind spusă și îndeplinită, pregătiți-vă pentru o experiență pe care nu o veți uita prea curând (cei care au jucat/terminat *Outcast* știu foarte bine la ce mă refer).

E și FPS...

În urmă cu câteva săptămâni, pe forumul de pe pagina de Internet a revistei noastre, discutăm cu cineva despre articolul FPS Universe și despre jocurile incluse sau omise în/din acesta. Din reply în reply am ajuns să spun că îmi pare rău că nu am amintit și *Outcast* în acest articol... de FPS-uri. În acel moment, interlocutorul meu, cot la cot cu Mitza, mi-au dat reply- ca: Bine, dom'le, *Outcast* e action/adventure, nu FPS! Corect, le spun eu, dar ce mă fac cu orele de luptă grea pe care am dus-o împotriva soldaților din provinciile planetei Adelpha, pe care am fost nevoit (și încântat) să le parcurg de-a lungul a câteva zile bune de joc plin de substanță. Deși *Outcast* se poate juca atât din perspectivă 3^o person cât și la persoana 1, am preferat, ca fan al genului FirstPerson, a doua variantă, care de fiecare dată îmi dă cea mai puternică senzație de „acolo”. Ei bine, această per-

spectivă, combinată cu luptele pe care le-am dat, m-a condus la concluzia că *Outcast* poate fi catalogat drept action/adventure cu elemente de FPS.

Închid însă paranteza despre perspectivă și continui prin a vă spune câte ceva despre un storyline bine gândit.

Lumi confluențe

În anul 2007, guvernul american, înțelegându-se, fără vreun drept special, să riște siguranța întregii lumi de dragul unui experiment, trimite o sondă într-un univers paralel. La câteva minute după începutul misiunii, o formă de viață extraterestră și inteligentă avariază sonda. Drept urmare, pe cerul planetei albastre se deschide o gaură neagră, care se mărește constant, amenințând siguranța Terrei. Același guvern american, conștient că a apăsat pe butonul greșit, încearcă să o dregă și, pe 6 iunie 2007, trimite în același univers paralel trei oameni de știință împreună cu un ofițer al forțelor speciale, pentru a rezolva problema. După „adelphizare”, Cutter, ofițerul amintit mai sus și personajul principal al jocului, se trezește singur într-un sătuc din apropierea polului nord al planetei, purtând un tricou roșu pe care e desenat un semn ciudat, care îl face pe locuitorii Adelphi, numiți în joc talani, să îl considere un fel de Mesia, sosit pentru a-i mântui de răul adus de un tiran odios, Fae Rhan și de locotenentul său, conducătorul forțelor armate, Kroax. Acest Mesia se numește în limba oficială a Adelphi „Ulukai”, cuvânt cu care trebuie să se obișnuiască oricine are de gând să joace *Outcast*. Desigur, Ulukai, pe numele lui întreg Slade Cutter, nu este chiar atât de doritor să-i ajute pe neorocliți bășinași și propune un târg: el îi scapă de pacoste, ei îi caută sonda și îl ajută să se întoarcă pe pământ.

Zis și făcut: după o scurtă sesiune de antrenament cu Jan, fiul șefului Gardienilor din Ranzaar (provincia înghețată de pe Adelpha), Cutter intră în păine și jucătorul în miezul jocului.





Mărturisesc că la început am avut probleme de adaptare. *Outcast* nu este cel mai facil joc pe care l-am văzut, ba din contră. Când eram aproape de final deja știam pe de rost un adevărat dicționar de termeni și denumiri pe care nu sunt convins că le-aș fi învățat prea ușor într-un alt context decât cel al jocului. În plus, atmosfera din *Outcast* este atât de încălcată, jocul este atât de dens populat, încât este destul de greu să te integrezi. Dar, odată ce ai reușit să înțelegi pe deplin povestea, să pricepi tot ce se întâmplă în jurul tău, a juca *Outcast* poate deveni un hobby în sine.

Pentru a vă facilita adaptarea vă spun că Adelpha este împărțită în șase regiuni mari și late: Ranzaar (regiune înzăpezită), Shamazaar (o zonă asemănătoare Orientului extrem), Talanzaar (București + sectorul agricol Ilfov - varianta Adelpha), Okasankaar (închipuți-vă în Constanța), Okaar (loc pădurenic) și, în fine, Molazaar (Apeninii de pe Adelpha unde moși tolanii extrag helidium; o provincie lipsită de apă și vegetație). Aceasta ar fi, în mare, "împărțirea" geografică a planetei pe care Cutter are posibilitatea de a o colinda după bunul plac, în lung și-n lat, prin intermediul unor porți pe care vi le puteți închipu ca mici găuri de vierme (vezi *Star Trek* pentru documentare de specialitate), care însă nu fac legătura între spații si-

derale îndepărtate, ci între provinciile mai sus amintite. Problema este că, uneori, aceste portale (daoka, pe numele lor adelphi) trebuie găsite sau lipsite de protecție militară înainte de a putea fi folosite, ceea ce face din *Outcast* un joc FOARTE antrenant (mai ales pentru cei ahtiați după acțiune/aventură).

După această descriere geografică a planetei, trebuie să-i fac și o descriere spirituală. Talanii trăiesc sub influența a patru forțe spirituale: Ka (specifică shamazilor, liderilor spirituali ai talanilor, care au capacitatea de a vindeca), Fae (specifică soldaților), Eleuee (specifică artiștilor) și Gandha (specifică muncitorilor). Pe parcursul jocului, Cutter are de-a face cu manifestări ale tuturor celor patru forțe și trebuie să le folosească uneori pentru a rezolva anumite chestii. Planeta este împânzită cu temple și fortărețe, cu simboluri și locuri magice, iar Cutter va fi obligat, mai devreme sau mai târziu, să treacă prin toate (în fine, nu chiar obligat, pentru că unele chestii sunt adiționale, dar e pur și simplu păcat să pierzi anumite momente doar din lene).

Mai devreme sau mai târziu

M-am legat de sintagma asta pentru că mi se pare că definește cel mai bine caracte-

ristica principală a jocului, anume libertatea totală de mișcare. Din clipa în care puteți considera că v-ați integrat lumii din *Outcast* (adică ați învățat numele celor mai importante personaje, ați priceput cam cum stau lucrurile măcar în Shamazaar - prima provincie pe care o aveți de „rezolva” și ați înțeles cu adevărat cum trebuie dusă lupta de eliberare a Adelphi), așadar, din această clipă vă va fi foarte greu să vă mai „deconectați”. Au făcut producătorii ce-au făcut și au reușit să conceapă un joc care creează cu adevărat dependență. Dacă însă faceți o pauză de câteva zile, va veți trezi din nou în incapacitatea de a juca cu eficiență maximă, pentru că probabil nu mai știți nici jumătate din denumiile din *Outcast*. Pentru asemenea cazuri a fost creat un așa-numit LEXIKON, care conține toți termenii mai ciudați întâlniți pe parcursul jocului.

Toluși, asemenea diversitate lingvistică nu avea nici un rost dacă întreg jocul nu ar fi simulat un sistem social și biotic complex. Spun asta pentru că, dacă *Outcast* nu ar fi fost atât de bine realizat, toată nebulina de termeni din joc ar fi fost ridicolă și nu ar fi făcut decât să micșoreze șansele produsului belgian de a intra în istorie. Nu trebuie însă să vă faceți griji în această privință, deoarece (și iarăși voi părea laudativ) *Outcast* este cel mai complet univers virtual în





care am avut ocazia să pătrund vreodată. La baza acestui univers stă un engine foarte bine gândit și un AI de nota 10 (măcar în teorie). Modul de funcționare a inteligenței artificiale este extraordinar de simplu în simplitatea lui (adică te tenează să spui că e la mintea co-cășului să realizezi așa ceva, dar belgienii noștri au trecut și de faza cu „practica te omoară”): entitățile din *Outcast* sunt preprogramate într-o anumită măsură, adică le este alocat fie comportament agresiv, fie comportament pașnic. Aici fac loc explicației producătorilor, care este foarte la obiect: dacă pe lângă personajul pașnic Bob (țăran) trece suferind un proiectil, acesta o ia la goană urlând de groază. Într-un timp, un alt personaj pașnic, Bill (comerciant) își caută de lucru la o sută de metri mai încolo. Când Bob trece tipând pe lângă Bill, acesta din urmă intră și el în panică și începe și el să tipe și să fugă. Pe când cei doi „pașnici” își duc corzile vocale la limita imposibilului, personajul agresiv Tom (un soldat, să zicem) îi aude și îi vede alergând, drept pentru care pornește vajnic să investigheze cauza panicii celor doi. În cazul în care o descoperă, nu va ezita să deschidă focul asupra... cauzei. Comportamentul firesc al personajelor nu se limitează doar la atât. Să luăm o altă situație ipotetică: să zicem că Slade Cutter se găsește într-o situație dificilă: mai are

un singur glonte și trebuie neapărat să intre într-o clădire din Okriana, capitala Adelpei, clădire a cărei intrare este păzită de un soldat. Să nu uităm că orașul se găsește în plin deșert și că apa este o problemă, așa că prin Okriana se plimbă în sens invers acelor de ceas un sacoglu al cărui butoi se află într-o căruță trasă de un twon-ha (un fel de cal ale cărui servicii hipice devin indispensabile în *Outcast*). Soldatul pus de pază stă ce stă, dar i se face și lui sete la un moment dat. Într-un timp, sacogluul nostru se apropie și soldatul se duce să se... adape. Acesta este momentul acțiunii: cu ultimul glonte, Cutter sperie twon-ha-ul sacogluului și căruța o ia la goană, lăsându-l pe soldat cu buzele umflote (la propriu și la figurat). Acesta se întoarce la locul de gardă, dar setea se dovedește mai puternică, așa că, în cele din urmă, pleacă prin oraș în căutarea sacogluului. De aici lucrurile sunt evidente...

Pentru a accentua și mai mult latura umană a comportamentului personajelor din *Outcast* mai amintesc un singur lucru: dacă soldații dintr-o tabără stau relaxați la o șueță, atunci Cutter se va putea apropia mult mai ușor de ei (pentru a planta ceva semințe de floarea dinamitei, de pildă) deoarece, ca pentru orice ființă cunoscută, starea de leneveală duce invariabil la o scădere a acuității simțurilor. Dacă însă sol-

dații noștri sunt în alertă, atunci sunt capabili să audă chiar și cel mai mic sunet pe care îl produce Cutter și nu vor ezita să îl atace.

După cum se vede, *Outcast* este dominat de interactivitate. Așa se face că producătorii au reușit să implementeze cu succes un (laș numi eu) „modul de bărfă”, care funcționează destul de bine. Iată despre ce este vorba: să presupunem că simpaticul Cutter se enervează pe cine știe ce amărât de țăran și scoate pistolul (sau una din multele arme pe care le are la dispoziție, printre care o pușcă cu lunetă și un aruncător de grenade), risipind patruzeci de cartușe în mulțime. Această faptă reprobabilă duce inevitabil la răspândirea unei reputații triste, care va face ca talanii de peste tot să îl privească pe până atunci veneratul Ulukai ca pe un asupritor. Dacă, în schimb, Cutter le ajută pe bătrâne să treacă strada, duce copiii la grădiniță, rezolvă problemele comunale și mai dă și bani cerșetorilor, atunci, vorba șamozului, niciodată nu se vor fi scris cu mai multă ușurință cântece de slavă pentru preamărirea lui Ulukai.

Lights! Camera! Action/Adventure!

Partea de acțiune a jocului constă în principal din „pușcături pe străzi, pe dealuri, prin mlaș-





țini și păduri, lupte cot la cot și corp la corp, unii împotriva celorlalți și unul împotriva tuturor. Perspectiva first-person m-a plăcut în mod special, nu de alta, dar mi s-a părut mai ușor să nimeresc inamicii la persoana I. Partea de acțiune este însă strâns legată de cea de aventură. Cel mai concludent exemplu este stratificarea quest-urilor, care le-aș împărți în fundamentale, suplimentare și ajutoare. Cele fundamentale sunt și cele indiscutabile: nu le rezolvi, nu vezi filmul de la final. Quest-urile suplimentare sunt cele care îți procură arme mai bune, bani, muniție, dinamită și altele asemenea necesități zilnice. În ceea ce privește quest-urile ajutoare, fiecare provincie (în afara de Ranzaar și Okara) are un asemenea quest: în Shamaazar trebuie oprită producția de riss (un fel de orez, hrana de bază a talanilor; fără el soldații sunt mulți mai ușor de ucis); în Talanzaar trebuie oprită strângerea taxelor (fără bani, soldații lui Fae Rhan încep să dezerteze); în Okasankaar trebuie oprită producția de pește (pentru a înfometea și mai mult pe deja înfometații soldații); în fine, în Molazaar trebuie oprită producția de helidium, substanță pe baza căreia funcționează armele talanilor (fără ea, armele soldaților devin mult mai slabe). Este evident că nu strică deloc să rezolvi aceste quest-uri ajutoare, deși se poate trăi/muri mai repede și fără ele.

grafica voxel a jocului este mai mult decât onorabilă, ba chiar fermecătoare. Jucând ceva ca *Outcast* ajungi la concluzia că, de fapt, o grafică impecabilă dar realizată cu bun gust este cu mult mai preferabilă uneia septică, rigidă și exactă. E ca și cum ai spune că Monet nu are valoare doar din cauză că nu poți desluși detalii. Nu vreau să intru aici în discuții despre artă și nici să afirm că *Outcast* este, de fapt, un joc impresionist. Vreau doar să spun că trebuie să fim deschiși, să privim și altfel lucrurile decât din perspectiva pe care ne-a bagă pe gât tradiția sau gustul comercial.

Jocul reușește să aducă pe monitoare exact panorama pe care și-o închipuie oricine când se gândește, de pildă, la o zonă mlaștinoasă, la un deșert sau la un oraș arab. *Outcast* este verde, alb sau portocaliu în funcție de si-

calitate care a luat (pe bune) Oscarul pentru sunet și muzică văzută pe un televizor cu difuzoarele stricate.

M-aș simți vinovat dacă nu aș aminti una din marile calități ale jocului: *Outcast* nu este deloc comercial (în sensul american al cuvântului), ba din contră, e european.

Aș putea spune că are clasă, alături de un final ciudat: chiar dacă Slade Cutter salvează ambele lumi, tipa (cu care se întrevădea o poveste americană cu sex oriunde altundeva decât în dormitor) moare împușcată pe la spate.

În plus, în Okriana se aud în permanență acordurile false ale muzicii din războiul astrofizic care a fost *Star Wars* (fără supărare, domnu' Lucas, dar povestea SW e tipic americană).

Să fim serioși: încă „netuleiatul” Luke Skywalker se duce la Yoda ca Van-Damme la maestrul de „cunfu” și învață căile „șforției” ca rețetă a salvării universului. Cutter, în schimb, e un tip versat, trecut prin oțeturile vieții, care nu preia are cheșt să facă pe salvatorul și care nici măcar nu se alege cu Marion Wolle după zece de quest-uri oboșitoare, uciderea a doi monștri, eliminarea lui Kroax, recuperarea sondei și emanciparea Adelphi. Fae Rhan „auto-moare”, fiind de fapt unul din membrii expediției care s-a crezut mai deștept și, după ce i-a udat pe ceilalți, în afara de Cutter, a încercat să tranizeze lumea paralelă. În ce privește cele cinci MON-uri (povestea din *Outcast* se bazează pe recuperarea acestor obiecte sacre), alții că sunt de fapt doar componente hardware după care am umblat tot jocul și tot nu am priceput la ce am folosit (aștept lămuriri pe adresa redacției).

La final, vă mărturisesc că *Outcast* mi-a plăcut pentru tot ce-am amintit de-a lungul articolului, dar nu mi-ar fi plăcut la fel de mult dacă nu mi s-ar fi putut să vânez călare pe won-ha țigiri în câmpiile de pe Adelphi, ceea ce vă urez din tot sufletul și vouă, celor blazați și sătui de „oferta pietei”.

Mike



Make-up

Ce atâtea plăci grafice și texturi sofisticate? *Comanche*, *Delta Force* sau *Outcast* nu arată bine? Ba arată foarte bine, în măsura în care îți permiți luxul de a pune măcar 400x300 pixeli pe monitor. Scuzați... voxel. Acești mici pixeli dotați cu volum (alfal zis 3D) ar fi trebuit să constituie baza multor jocuri de calitate, dar plăcile 3D au preluat tîmbălăul grafic de pe capul procesorului și au făcut ca jocurile să arate foarte bine, așa că lumea și-a cam întors fața de la tehnologia Voxel. E drept, *Outcast* are ceva probleme grafice, dar, din punctul de vedere al unui pretentios în ale graficii (eu),

luatul și nu pot decât să laud aceastăromatică bogată și plină de bun gust pe care au știut-o fători meșterii de la **Appeal**.

Aspectul vizual al jocului este deci foarte bun, e plin de artificii care îl fac pur și simplu delicios, chiar dacă mai scapă câte un sămbure amar (cum ar fi localizarea complet nefericită a unui tolan din Okasankaar în vârful unei case, cu jumătate de corp în mansonardă și cu cealaltă aerisindu-se pe acoperiș).

Muzica e interpretată de orchestra filarmonică din Moscova și aduce tensiune și liniște în sufletul lui Ulukai. Sunetele ambientale creează cu adevărat: alături de imagini, o experiență completă. Fără sonor. *Outcast* e ca un film de

Calculatorul, prieten sau dușman?

Mic studiu despre ...



În ziua de azi, computerul intră în relații complexe de interdependență cu omul. Pentru copil, calculatorul, un mecanism artificial, lipsit de viață, devine un partener de joc autonom. Relația aceasta este una iluzorie, dar tocmai iluzia, virtualul este esența jocurilor pe calculator.

Calculatorul personal (PC) a înlocuit câinele și pisica, bietele vieții fiind cu greu acceptate într-o familie din cauza responsabilităților pe care le implică; el reprezintă totodată și un simbol al copilăriei zilelor noastre, al singurătății copilului de la oraș care caută în această lume electronică un prieten.

Lumini și umbre în viața orașului

Rupt de natură, copilul orașului contemporan trăiește într-o lume mecanizată în care predomină lumile artificiale: ecranele pe care se succed cu repeziție imagini, mașini ce fac un vacarm total, unde sistemele de semnalizare sonoră fac un zgomot asurzitor, în care puterile sunt aproape indispensabile, unde totul în jur sună și se alină în continuă mișcare. În acest mediu, copilul nu are altă alternativă decât să se adapteze și, din această cauză, el percepe lumea ca pe ceva înfricoșător, plin de pericole. Prin acest fapt explică medicii creșterea proporției de dereglări psihice la copii. Psihologii spun că au apărut o mulțime de copii nevrotici (nevroză - nume generic dat afecțiunilor sistemului nervos provocate de tulburarea dinamicii normale a proceselor nervoase în urma unor solicitări psihice excesive) care trăiesc într-o stare de teroare aproape permanentă. Această teroare este numită „frică obsesivă”. Ea nu se manifestă numai față de lucruri ca înțineric sau moarte, ci și față de lumea înconjurătoare. Consecințele acesteia sunt defectele de vorbire și ticurile nervoase. Dezvoltându-se, adică manifestându-se din ce în ce mai des, această frică îl face pe copil pasiv, timid, nehotărât sau, dimpotrivă, agresiv. Astfel apare în mintea copilului întrebarea: Cum să birui frica? De multe ori răspunsul cel mai ușor de acceptat pentru ei este simplu să devii tu însuși fioros. Aici trebuie adăugată alienarea, înstrăinarea de lume, chiar izolarea de ea, datorită lipsei de comunicare reală cu cei din jur, începând cu ruperea relațiilor cu animalele de casă cu care comunică complex. Cum comunicarea implică și responsabilitate, fuga de comunicare poate fi privită ca o fugă de responsabilitate.

Lumi întrepătrunse

Sentimentul că fiecare are un caracter excepțional și o personalitate umană irepetabilă este în mod incontestabil o parte integrantă a firii noastre, dar când în fiecare zi vede și ia

parte virtual la omoruri, tarturi, războaie, copiii nu va mai păstra sentimentul de respect față de viața celorlalți oameni, ci își va însuși ideea care se formează odată cu sentimentul fricii obsesive, că viața omenească nu reprezintă nimic, că nu are nici o valoare și se va deprinde să accepte moartea ca pe un lucru cumplit, însoțit de domeniul cotidianului. Unde poate vedea copilul vremurilor noastre și crime, și violuri, și cadavre ciopârțite? Desigur la televizor și la computer. O comparație interesantă este cea între vechii eroi ai desenelor animate și cei actuali. Dacă cei vechi erau doar simpatici și naivi, cei noi sunt mai degrabă niște băieți duri care, făcând ordine și restaurând dreptatea, „cafresc” adversarii în dreapta și stânga, evocând o bandă de lăini din viața reală. În conștiința copiilor, care adesea nu este protejată de nimic, abundența terifiantului face ca în cele din urmă sensibilitatea, nu s-a disparat, dar s-a devenit ceva rușinos și care trebuie ascuns, de oarece copilul, spre deosebire de adolescent și adult, încă nu distinge cu precizie artificialul de realitate. El reacționează în mod sincer și violent la imaginea pe care o recepționează, nerecunoscând în nici un caz caracterul convențional al acesteia.

Sănătate... în pioneze

Computerul și televizorul, în fața cărora copiii din ziua de azi își petrec aproape în întregime timpul liber, aduc prejudicii incontestabile sănătății fizice și psihice a copiilor și nu numai a lor. În primul rând, tubul catodic produce o iradiere care conduce la dereglări neurosomatice în organismul omului: în urma acestei iradiere, sistemul nervos al acestuia se epuizează rapid. În al doilea rând, șederea prelungită în fața televizorului și mai ales în fața calculatorului conduce la tulburări asteno-nevroice: din cauza sedentarismului se dereglează funcționarea organismului, din organism se elimină defectuos produșii de catabolism (toxinele rezultate din metabolismul organismului), și copiii se îmbolnăvesc frecvent. Cel mai mult ies în evidență însă tulburările psycho-emoționale legate de acțiunea informațională a televizorului și calculatorului asupra organismului copilului. Copiii și adolescenții obișnuiți să stea la computer sau televizor le slăbește memoria; ei oșilează mai greu, nu se pot concentra la ore; suferă de insomnie; devin agitați, irascibili, supărătoși. Se înrăutățesc și relațiile cu părinții, în deosebi dacă aceștia le cer să se desprindă de televizor sau, după caz, calculator, cu alte cuvinte aceștia devin dependenți de televizor/calculator precum narcomanul de droguri.

Copilul, așa cum am mai spus, delimitarează cu greu imaginarul de realitate. Lui și adolescentului le este mai ușor decât adultului să se



refugieze în lumea iluziei; și întrucât această viață este mult mai interesantă și mai bogată în întâmplări decât viața proprie, cea de zi cu zi, el preferă viața imaginată. În fața ecranului, el pierde simțul realității și al timpului și se scufundă într-o stare stranie de somnolență. Viața pe care o oferă computerul și în care trăiește sentimente atât de puternice, i se pare acestuia mai „adevărată” decât cea autentică. Revenind, în mod obligat, din lumea iluziei, el își vede existența în culori cenușii și plicticoase, iar apropiatii săi i se par neînsemnați și jalnici. Nici chiar adolescentul nu înțelege de ce îl atrage atât de mult computerul, de ce îi place să privească filme și să joace jocuri violente. În viața cotidiană totul este insipid - pe când dincolo, totul este plin de senzații tari. Jocurile și filmele de acțiune îi imprimă copilului ideea de dispreț față de cel slab, îl forțează să adopte nu numai un mod de viață, ci și o atitudine față de oameni, obraznică și lipsită de respect, incompatibilă cu modestia. Aici intervine acel teribilism al vârstei, sentimentul înădușărilor că ar fi cineva, și nu mai ține cont de opoziția celor care au într-adevăr experiență de viață.

Drogul digital

Este dureros faptul că unii adolescenți au devenit psihologic dependenți de computer, utilizându-l fără discernământ. Pierzându-și treptat individualitatea, se depersonalizează, iar ceea ce are cel mai mult de suferit este mai ales moralitatea. Însă jocurile pe calculator au efecte contradictorii de la individ la individ, dezvoltând la unii intelectul și modul logic de a gândi. Se consideră că jocurile pe computer dezvoltă imaginația. O imaginație bogată este socotită însușire a unui suflet înzestrat. Ea poate fi stimulată și dezvoltată în numeroase feluri.

Computerul este doar un obiect, un pro-

duct al progresului tehnologic, el nu este în sine nici bun nici rău. Bun sau rău îl poate face viața omului - depinde de modul în care folosim această invenție complexă. În prezent nu ne mai putem descurca fără o întrebuințare a computerului ca instrument practic în toate sferile vieții sociale. Însă influența lor malefică asupra sănătății fizice a omului nu poate fi negată. Nu degeaba s-au stabilit în toată lumea norme de timp pentru jocul, și lucrul în general, pe calculator. Medicii știu bine că toți „gamerii” au un nivel scăzut al leucocitelor (globulelor albe) în sânge, deci este afectată funcția de apărare a organismului, scade rezistența la îmbolnăviri, în special la cele oncologice (oncologia este o ramură a medicinei care se ocupă cu studierea tumorilor și a mijloacelor de prevenire, depistare și de tratament a cancerului).

Dacă unui adolescent cu un psihic mai puternic și mai rezistent jocul pe calculator nu pricinuește o vătămare însemnată, pentru alții poate reprezenta o doză de otrăvă mică, dar mortală. Există persoane susceptibile de o criză epileptică în momentul urmăririi unei emisiuni la televizor ori în timpul derulării unui joc sau al unei aplicații pe computer. Părinții trebuie să acorde o atenție constantă copiilor în timpul folosirii calculatorului de către aceștia.

Singurătate alături de calculator

Când te joci pe calculator nu ai nevoie de tovarăși de joacă, partener fiind el, computerul: te joci pe el, în el și cu el. Jocurile fiind foarte atractive și captivante, tendințele părinților de a-și smulge fiul sau fiica de la joc se soldează adesea cu scandaluri cumplite, crize de isterie și convulsii. Ai desprinde pe copiii de televizor tot este mai ușor: orice film sau emisiune are un sfârșit. Jocul pe calculator însă poate con-

tinua la nesfârșit: pierzând, vrei să câștigi, iar câștigând să obții un rezultat și mai bun. Se produce o vătărire a organismului, deși jucătorului (sau celor ce îl observă) i se pare uneori că este concentrat și calm. Specificul jocului pe calculator este acela că face din om un spectator pasiv, ci o persoană care intervine în mod activ și care trăiește, acționează, nu în lumea noastră, ci în alta care nu există cu adevărat.

A nu avea televizor sau calculator în casă înseamnă a fi prea dilet de norma care se consideră că este general acceptată. Toți părinții însă trebuie să se străduiască a reduce contactul copilului cu acestea (pentru păstrarea sănătății fizice) și să-l facă strict selectiv (pentru păstrarea integrității morale). Stabilitatea în moralitate este necesară mai ales la intrarea pe Internet, unde stăruirile cu un conținut explicit sunt din abundență.

Pentru a nu interpreta greșit ceea ce vede și aude la televizor sau calculator, adolescentul și copilul în general trebuie să aibă în prealabil o educație morală și spirituală bine fondată. Părinții, oricât ar fi de ocupați, trebuie să dea o mai mare importanță discuțiilor și petrecerii timpului liber împreună cu copiii. Altfel timp cât copilul este mic, el este încă deschis față de adulți și crede cu ușurință spusele lor, înviștăturile primite (alături de cele bune cât și cele rele) acum fiind înțipărite în memorie pentru toată viața.

Violența – preferata rețelelor

În ziua de astăzi în cluburile unde se pot face jocuri în rețea, copiii și adolescenții preferă jocurile first person shooter în detrimntul RTS-urilor și mai puțin al simulatoarelor, de orice fel. Pe fața lor se poate observa plăcerea de a se omorâ virtual între ei, însă puțin probabil este că unul dintre cei ce folosesc un lansator de rachete sau una dintre armele cu efecte devastatoare și cu aspect futuristic pentru a-și „anihila” prietenii într-un joc ar avea măcar curajul de a ține în mână un „banal” pistol încărcat și să-l îndrepte spre cineva. Aceste tipuri de jocuri sunt preferate pentru că este mai multă „acțiune” și suspans decât în altele, necesită concentrare și viteză de reacție.

Una dintre soluțiile acceptate de societate este interzicerea jocurilor și a filmelor violente, „interzicte” tinerilor sub 18 ani” (de exemplu, în Germania, Quake-urile au fost interzise), însă aici se greșește pentru că prin interzicere se încurajează de fapt acea acțiune. Remedii este educația dată de societate, de familie – începând de la o vârstă fragedă, și nu în ultimul rând formarea gândirii proprii a fiecărui individ, ce trebuie să-l îndrepte într-o direcție pozitivă.

Majoritatea jocurilor și unele filme scot în evidență războiul mai mult decât dialogul și înțelegerea. În viziunea lor, dialogul este imposi-

bil; singura soluție este războiul, instituționalizarea violenței în soluționarea conflictelor, cu prețul anihilării oponentului, sinonim al „triumfului binelui” și înfrângerea celor care sunt de

„partea răului”. Tinerii ar trebui să-și dezvolte o viziune critică asupra culturii filmelor, să fie capabili de a repera, desprinde și analiza subiectul și natura lor, pentru ca apoi să le accepte sau respingă. Această altitudine ne este necesară pentru ca în fața unui film de ficțiune inocent în aparență, bogat în efecte speciale și tehnologie avansată, să fim alerți și critici, deoarece numai astfel vom înfrânge amenințarea de a deveni incapabili de a reflecta asupra culturii imaginilor.

Și totuși...

Acum să privim și partea cealaltă a problemei. Da, într-adevăr, calculatorul este un prieten, deoarece personal computer-ul poate aborda probleme de la procesare de texte, până la proiectare și animație 3D; muzica poate fi înregistrată, editată și redată cu ușurință de calculator. Computerele au revoluționat știința și tehnologia.

Sondele spațiale, sateliții TV și sistemele de detecție a armelor depind de computere. Ele fac posibilă efectuarea de teste ale reacțiilor chimice și nucleare, fără experimente reale.

În industria de automobile și nu numai, computerele sunt folosite la proiectare, apoi sunt construite cu ajutorul roboților. În autovehicul, un computer verifică motorul, frânele și sistemul de conducere, făcându-l mai sigur. Acasă, computerele pot fi folosite la controlul temperaturii, al iluminării și al securității.

Un aliat incontestabil în instruire

Să nu uităm că aceste mașini au schimbat modul în care trăim, conectând oameni și locuri. Internetul corectează computere de pe întreaga planetă, permițând să fie transmise mesaje și informații în câteva secunde. Tot Internetul facilitează oamenilor un acces rapid la informații, cunoștințe, divertisment și opinii. Copiii pot vizita muzee și galerii din Franța, Japonia sau Anglia doar cu un click de mouse. Internetul a început să se extindă rapid, când World Wide Web-ul a fost făcut public în 1993. Internetul este deseori numit „cyberspace”, acest cuvânt fiind folosit prima dată de William Gibson în 1984 în romanul science-fiction *Neuromancer*.

Datorită calculatorului putem vorbi de bibliotecă și de enciclopedii digitale, în care sunt stocate cantități uriașe de informații. Acestea prezintă mai multe avantaje, începând de la spațiul restrâns pe care îl ocupă și terminând cu ușurința cu care poți ajunge la informația căutată. Învățarea unei limbi străine nu mai este as-





calculatoarelor personale. La început, doar corporațiile, guvernele și alte agenții care aveau bani mulți și spațiu suficient puteau folosi uriașele centre de calcul bazate pe tehnologia tuburilor cu vid. Pe atunci aceste mașini păreau nemaipomenite; ele puteau stoca și procesa o cantitate enormă de informații, pentru vremea aceea, cu o viteză la fel de incredibilă. Oamenii de știință, obișnuiți să muncească săptămâni sau chiar luni întregi pentru a deriva o ecuație sau a efectua analize, sau confruntat deodată cu faptul că trebuiau să-și schimbe modul și ritmul de lucru. Pentru a

face în câteva minute ceea ce altădată făceau în săptămâni întregi și pentru a rămâne competitivi cu alți oameni de știință, a fost necesar ca ei să învețe cum să folosească o astfel de mașină de informații, care arăta ca și cum ar fi venit dintr-un film science-fiction. Perioada uriașei unități centrale de calcul bazată pe tubul cu vid a fost scurtă. Progresele rapide făcute în domeniul miniaturizării și producției de masă a părților componente a redus considerabil spațiul și banii necesari pentru a deține un calculator. De asemenea, progresul rapid în privința softului a făcut calculatoarele mai „prietenoase cu utilizatorul”. Astăzi, aproape oricine poate avea un calculator ale cărui capacități și viteză le depășesc cu mult pe cele ale unităților de calcul care acum doar un deceniu erau considerate minuni ale tehnologiei.

Fără îndoială că această tendință va continua. Este un fapt dovedit că, odată ce un calculator este cumpărat și adus acasă, chiar dacă este unul performant, apar imediat presiuni din partea familiei pentru cumpărarea mai multor calculatoare. În multe cazuri, ceilalți membri ai familiei vor să îl folosească pentru rezolvarea lucrărilor pe care le-au adus de la birou, sau vor să-și țină contabilitatea casei, corespondența, să-și facă cumpărăturile sau să-și țină evidența unor documente, copiii vor calculatoare pentru a-și face temele sau pentru recreere. Un singur calculator personal, indiferent de viteză și capacitate pe care le are, nu poate face față la toate aceste cereri, de aceea familiile cu mai multe calculatoare devin din ce în ce mai numeroase.

A doua alfabetizare

Așa cum, în secolul al XIX-lea, omul de rând a trebuit să învețe să citească pentru a folosi zarul, astăzi oamenii trebuie să se „alfabetizeze”

în computere înainte ca mijloacele de comunicare bazate pe computere să poată apărea și să aibă succes. Și întocmai cum dezvoltarea sistemului educației publice a fost esențială pentru ca oamenii să învețe să citească, la fel de esențială este și sistemul public de educație pentru această „a doua alfabetizare”. Nivelul abilității necesare pentru a folosi calculatoarele personale, la fel ca și nivelul necesar cititului și scrisului pentru a folosi ziarele, este într-adevăr minim. Oamenii nu trebuie să devină programatori, așa cum nici cititorii ziarelor nu au fost nevoiți să devină reporteri sau editori.

În ciuda acestor abilități ușor de dobândit, este adesea înfricoșător pentru oameni, mai ales pentru adulți, să fie obligați să învețe modalități noi de a face anumite lucruri. Deoarece mulți copii se familiarizează cu folosirea computerelor în școala elementară, gimnaziu și liceu, se produce o inversare de roluri între adulți și copiii lor.

Situația tradițională, în care părinții au mai multe abilități decât copiii lor în privința informațiilor esențiale pentru muncă, divertisment și supraviețuire, este adesea răsturnată. Astfel, copiii dobândesc un confort psihic, deoarece știu cum să utilizeze calculatorul înainte ca părinții lor să o știe.

Frustarea determinată de aceste relații „desincronizate” este evidentă în cazul multor persoane, părinți sau frați mai mari, care suferă umilința de a fi tratați ca primitivi de către frații mai mici, familiarizați cu utilizarea calculatorului. Astfel de distincții în cadrul vieții de familie și al muncii sunt trăsături obișnuite, dar temporare ale revoluțiilor tehnologice.

Rău cu rău, dar mai rău fără rău

În concluzie, în secolul computerației generale, al ține pe tânăr într-o izolare față de calculatoarele înseamnă a complica pentru el viața adultă care îi stă în față, studiile și, poate, chiar activitatea profesională. De aceea, construirea unui sistem de apărare interioară trebuie să devină sarcina principală a părinților contemporani care țin la binele copiilor lor.

Computerul trebuie pus în slujba familiei, deoarece imaginea vizuală stă la baza procesului de învățare, ea este cea care rămâne cel mai ușor în memorie.

Limbalaj vizual al artei cinematografice poate penetra până în sufletul copilului, de aceea este important ce se rostește prin acest limbaj. Interdicția părinților trebuie motivată, sarcina lor este să explice într-un mod accesibil copilului și să-l ajute a distinge ceea ce este rău de ceea ce este bine.

**Ionuț de la Iași
aka Shadow**

Istorie în plin proces de accelerare

Ritmul din ce în ce mai rapid al dezvoltării tehnologice în noi sisteme de comunicare este o caracteristică a timpului nostru. Dacă au trebuit să treacă trei secole de la inventarea tiparului până la apariția ziarului ca mijloc de comunicare, au fost necesari doar 33 de ani (din 1888 până în 1921) între momentul descoperirii de către Hertz a undelor radio și începuturile radiodifuziunii în Statele Unite. Încurajate, deși primul computer electronic a fost construit în 1946 (bazat pe tehnologia tuburilor cu vid), microcipul, care este componenta esențială a computerelor de astăzi, a fost inventat în 1971 de Marican Hufe. Tocmai acest calculator personal ar putea fi o componentă de bază cel puțin pentru o parte dintre sistemele de comunicare ale viitorului. Gradul în care s-a accelerat ritmul dezvoltării poate fi observat ușor: în 1975 a început comercializarea în proporție de masă a



Tratat de Istoria RPG-urilor

Un aspect care nu trebuie tratat cu ușurință!

Iată că m-a venit și mie rândul să-mi dau cu părerea despre un anumit gen, și ce putea oare să-mi pice, dacă nu RPG-urile, dragostea mea de-o viață! Vom ajunge încetîncet (cred) și la contemporanii noștri, dar să o luăm încetîncet cu începutul! În primul rând, ce este un RPG? RPG-ul este un mod de viață pentru unii, un joc ce-l ajută pe gamer să fie așa cum și-a dorit în cele mai frumoase vise ale sale: frumos, deștept și cu bani. Și totuși, unde începe totul, unde putem trage o linie între RPG-urile Board Game și cele pe PC? Ei bine, nu putem trage o linie decât imaginară, deoarece primul gen exercită influențe puternice asupra celui din urmă și viceversa.

Un pic din începuturi

Ceea ce este interesant este faptul că avem parte de nume mari care se leagă de această mică lume pe care RPG-urile o olcătuiesc, printre care aș putea aminti de un H. G. Wells, care în 1915 (da, nu este o greșeală de tipar) publica o carte numită *Little Wars* care conținea un set de reguli „wargame”. Tot Wells a fost acela care a sugerat colecționarea unor figurine care să fie reprezentarea anumitor forțe, osto pentru a adăuga savoare și senzația de apartenență la un astfel de joc de război. Așa că vedeți că rădăcinile sunt destul de adânci în straturile istoriei și, dacă am dori

să facem o paralelă, atunci chiar și jocuri strategice ca șahul sau go pot fi definite tot ca niște wargames (chiar și Napoleon avea cel mai mare wargame din Europa la acea vreme în care el își desăgura forțele pentru o mai bună viziune asupra câmpului de luptă și a calcula niște eventuale rezultate cu mult înaintea de lupta propriu-zisă). Dar să nu intrăm prea adânc în acest aspect, pentru că sunt convins că nume de genul *Fallout*, *Diablo*, *System Shock* sau *Baldur's Gate* vor fi cele care vă vor trezi cu adevărat interesul!

pe/prin/sub PC

Noaptea se făceau zile, zilele deveneau nopți, concursuri ad-hoc cu prietenul meu Light-Bringer, care și cum și în cât timp terminăm *Eye of The Beholder*, discuții de ore întregi despre questurile din *Ultima Underworld*, luni întregi petrecute cu un party de 4 personaje pentru a salva lumea în *Might&Magic*, ecrane ce scroll-ează un RPG de gen „rogue” numit *Ragnarok*, toate acestea reprezintă frânturi din viața mea de gamer, iarăși, la sfârșit asta este tot ceea ce mai conțea: un joc de care-ți aduci aminte cu plăcere, pe care l-ai jucat de n-ai mai știut pe ce lume te alii, ei bine, aceasta este un joc care-ți merită pe deplin locul în această istorie a RPG-urilor. Dar să nu uităm, totuși, de un *System Shock* (aoooh DAI să nu uităm, care cum am putea!), *Return to Krondor*, un *Batleleth*, seria *Final Fantasy*, seria *Ultima* (care a produs și cel deal IX-lea copil), *Lands of Lore* care și ele își au locul tot în acest „hall of fame”, titluri produse de firme ca *Origin Systems*, *SSI*.

acum, aici – în prezent

System Shock 2 (o urmare mult prea așteptată apărută la ani de zile), *Diablo* (în care regăsim idei din bătrânul *Gauntlet*) și *Diablo 2*, *Fallout* (primul și unicul) și *Fallout 2* (pe care le-am terminat de cel puțin cinci ori),



Baldur's Gate (cu ale lui infernale șapte CD-uri), *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast*, *Baldur's Gate 2* (o capodoperă a genului), și se pare că va vedea cât de curând lumina monitorelor și *Baldur's Gate: Throne of Bhaal*, și „deja-prea-multi-așteptatul” *Neverwinter Nights*, *Vampire: The Masquerade* (cum e să vezi lumea cu ochi de vampir), *Septerra Core* (nu se putea să-l uit!), *Planescape: Torment* (sau cum este să-ți zee dar să nu știi). Iarăși o înșiruire de titluri care au rămas în istorie și în sufletul gâmlor din toată lumea. Oare ce au ele în comun și ce le dă acest „game-appeal” care-l face pe jucător să revină asupra unui titlu și să-l mai joace încă o dată? Răspunsul, explicația sau ceea ce se vrea o explicație gomeristico-știntifică se află în rândurile ce vor urma (șper eu din tot sufletul că altfel n-am făcut nici a brânză, darămite un cașcaval!) ☺

Analiza – scurtă și la obiect

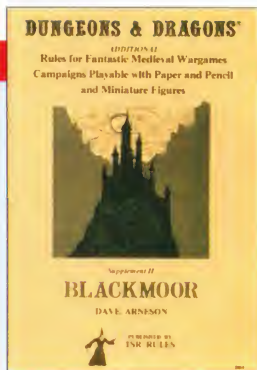
RPG-ul este „un joc de roluri” în care jucătorul ia „frăiele” unui personaj (sau ale unui party = grup de personaje - de exemplu *M&M VI*) și pornește cu ajutorul lui, în acea lume virtuală la eradicarea răului care se pare că a pus stăpânire pe lume. N-o să insist asupra scenariilor, care în unele RPG-uri sunt de-a dreptul fabuloase (*Fallout*) introducând o nouă dimensiune în universul jocurilor pe calculator. Acest(e) personaj(e) poate fi un luptător care ascultă numai de calea sabiei, un paladin cu puteri magice de vindecare și de protecție împotriva răului, un vrăjitor sau amazoană (D2, D3 și alle indicative topografice), un supraviețuitor al unui holocaust atomic (ooh NU, iarăși *Fallout*), care încet, încet avansează spre sfârșitul jocului (pentru că există un sfârșit). Aici se află secretul din spatele acestui gen: nu-ți ajunge că l-ai învins pe *Diablo* la amazoana, căci vrei să-l ieși de la început și să-l omori pe același demon și cu s'zekerul. Nu spune nimeni că acțiunea nu este liniară și că nu vei avea parte de aceiași monștri/niveluri/questuri etc., unele titluri se

Paper RPG

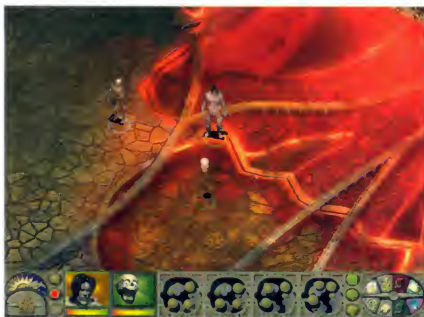
Paper RPG-ul îți dă o senzație cu totul aparte, diferită de cea pe care o oleră un RPG pe computer. N-o să insist prea mult asupra genului „de hârtie”, dar această mică oglindă își are locul ei aici pentru că trebuie ca acest gen să-și găsească și el locul său în acest articol.

Dave Arneson este prea des uitat în analele istoriei role-playing. În ciuda rolului crucial pe care l-a avut în crearea primului joc role-playing: *Dungeons & Dragons*. E. Gary Gygax este cel care a scris și definit actualulele reguli AD&D, dar mare parte din materialul folosit vine direct de la D. Arneson, de la „dungeon crawler”-ul său, a cărui acțiune se desfășoară în regatul fantastic al *Blackmoor*-ului.

Întrebat ce părere are despre RPG-urile pe computer, Dave Arneson a replicat: „



RPG-urile de la începuturi nu erau prea mult despre role-playing. Doar luptă cu personaje diferite, mărind diverse arme. Astăzi găsesc tot mai mult <online play>. Și totuși... cote MUD-uri credeți că există la ora actuală?”





măndresc cu acest lucru (niveluri diferite pentru fiecare tip de personaj ales - vezi *Diabla 2*), iar altora nici că le pasă de acest lucru, dovadă că știu ce potențial au.

Lăsându-le ca să-și dezvalui eroul așa cum vrei tu, faptul că jocul face tot posibilul să se adapteze alegerilor tale (mai ales în titlurile apărute sub logo-ul **Black Isle**) și faptul că în unele jocuri ajungi ca tu să modifizi povestea în funcție de acțiunile tale, toate acestea deschid

noi puncte de vedere asupra unui RPG și le face ca să le crească imens cota de rejuocabilitate. Și de fapt aici se află secretul: fii pe gâmer să mai joace încă cel puțin o dată produsul tău și ai câștigat în cursa pentru supraviețuire! Pentru că el va rejuca nu o dată, ci de trei sau patru ori după care va începe să se intereseze dacă nu apare titlul cu numărul 2 lăfându-se în coadă. Închei această disertație cu o întrebare: Mi se pare mie sau RPG-urile au



parte de mult mai multe urmărit decât alte titluri care se încadrează în alte categorii? Și mă întreb aceasta, pentru că am auzit de un *Ultima IX*, *Might and Magic VIII*, *Fallout 3* și *System Shock 3* (??? - doar zvonuri dar vă în eu la curent), *Final Fantasy IX*, dar nu cred că am auzit de un *Dune 7*, *Warcraft VI*, *Starcraft VI*

„To online or not to online? That, is the question!”

Nu vă mai înnebunesc și eu în acest articol cu jucerile online, mai ales că aveți parte de ele la rubrica preview prin amabilitatea lui Cloude care în fiecare lună ne delectează cu lumi virtuale care mai de care mai stranii, fantastice sau SF. Doar atât! RPG-urile online se pare că sunt următorul pas pe care lumea jocurilor este mai mult sau mai puțin pregătită să-l facă. Ați putea privi RPG-urile online ca pe capitole minune (wiz-kid) care peste un timp, dacă nu se va lăsa la cap (și va rămâne timp), va ajunge să „concerteze” în fiecare casă în care există un PC și o conexiune Internet (hmm... stabilă!).

Ultima Online, *Everquest*, *Ashearn's Call* și viltățile *Anarchy Online*, *Dark Ages of Camelot* sunt titluri (sau vor fi) care fac/vor face diferență și poate peste ani într-o altă istorie a RPG-urilor acestea vor fi la capitolul „oldies”. Sau NU?

e-Pilog.com

O mulțime de RPG-uri au ieșit de pe bancurile de producție în anul 2000 și multe altele sunt pe cale de apariție. Eu unul sunt mulțumit cu această stare de fapt. Acești gen a avut parte de vremuri grele acum câțiva ani și sunt sigur că vor mai exista și alte perioade de austereitate. Așa că fanii genului ar fi bine să se bucură de ce au, atât timp cât au. Pentru că jocuri ca *Wizardry*, *Ultima IV* sau *Might and Magic* sunt un fel de pietre de încercare, iar influența lor va dăinui!

K'shu



International Games Magazine

LEVEL

"It's all about

GAMES!

WWW.LEVEL.RO



Mitza: „A apărut *Action Half-Life*.”
Mike: „Ce?” Mitza: „*Action Half-Life Beta 4*, la! de la *Fileplanet*.”
Caut repede un explorer disponibil, dau trei cli-
curi în stânga și în dreapta și, după un timp,
AHL se instalează maiestuos pe „stăția mea de lu-
cu”. Pe când se umpleau procentele albastre
ochii mi-au fost năpădiți de lacrimi [era cam mult
praf în redacție] și m-am adus aminte de o du-
pă-omioasă de acum doi ani când am văzut un
joc de rejea de *Action Quake II* la unul din co-
legii acasă.

Era... altceva. Aveai la dispoziție [și luați
aminte, pe atunci nu se inventase *Counter-
Strike*] arme din cele rulate din realitate [M4A1
sau puști semi-automate cu lunetă, pistoale din
cele pe care le vedeți doar prin *Die Hard* sau
filmele western], asta pe lângă grenade, veste
antiglonț, papuci cu „noise-reduction” și nelipsi-
tul cuțit RAMBO [oia, acul și busola nu sunt inclu-
se în preț]. Sincer, pe atunci nu am fost prea
atent la detalii, dar ocel *MOD* de *Quake II*
m-a rămas bine înțipărit în memorie.



Flying Mike, crouching Mitza

Ca-n filme

Action Half-Life m-a rămas și el înțipărit în
memorie, dar și pe HDD și asta nu degeaba.
AHL se vrea [și, în opinia mea, chiar este] un
MOD revoluționar. Se pare că tendința anumi-
tor indivizi/firme de a produce asemenea
MOD-uri de calitate s-a intensificat, dar fiind
succesul enorm al celui mai reușit asemenea
MOD de până acum. Dar *Counter-Strike* are
o rețetă a succesului practic inimitabilă. Ce se
întâmplă atunci cu restul *MOD*-urilor? În gene-
ral, se pleacă de la premisa că nici un alt *MOD*
lansat în ultima vreme nu are nici o șansă de a
egala succesul Marelui *MOD*. Păcat, pentru că
Action Half-Life are destul de multe de oferit.

Action Half-Life a fost gândit ca o continu-
are a *Action Quake II*, dar esența (motorul gra-
fic) a fost schimbat. Engine-ul bătrânului *Half-
Life*, deși a început să fie criticat de mulți ca fi-
ind „prea exact, rece, fără personalitate, bun la
monștri, slab la arhitectură etc.” își demonstrează
din nou valoarea în *AHL*. Spun asta nu doar

pentru că îmi place mult acest engine, ci și pen-
tru că *MOD*-ul chiar are ceva special de oferit.
Ideea din spatele lui este aceea de a sen-
zaționa jucătorilor că sunt eroii ai filmelor de ac-
țiune, ceea ce oferă posibilitatea umplerii hăr-
ților cu „vandami”, „șarjănegări” și „brusviliși”,
toți executând mișcări pe care nici acești mari
și de calitate actori nu le prea execută. Cu alte
cuvinte, jucătorul intră în pielea cascadorilor din
filmele de acțiune și asta prin intermediul unei
simple apăsări de tastă. În *Action Half-Life* ex-
istă tasta „Stunt”, care, în combinație cu tastele
de mișcare, duc la aruncarea jucătorului în
cele mai diverse poziții: ba cu burta pe scări,
ba salt mortal cu spatele, ba aruncare de pe
un acoperiș pe alul (desigur, tot cu atențio-
nă dureroasă pe burta), ba, în fine, salt stânga/
dreapta, cu picioarele bălăbănindu-se în virtu-
tea inerției. Toate aceste scheme visate de
mulți și executate de puțini, pe bani grei, pot fi
acompaniate de o expresie concentrat-agre-
sivă și de arme pocninde. O astfel de scenă
poate fi vizualizată cel mai bine în filmul de
lung metraj *Matrix*, coproducție SUA-United
States of America, scena halului. Pentru amato-
rii de salturi printre gloată iubite care nu
au avut ocazia să joace în acest *Matrix*
există acum *Action Half-Life* care, în mare,
e tot ce-și poate da un pasionat de
asemenea scene.

Platoul de filmare

Hărțile care vin împachetate în
arhiva *MOD*-ului sunt variate și sat-
isfac toate gusturile, vizual și audi-
tiv. Fiecare are personalitatea ei,
începând cu mini-hărțile pentru
doi jucători până la bănci, vile
gigantice și clinici, în care se pot con-
frunta echipe întregi, în stil *Counter-Strike*.
Fiecare din aceste hărți este plină de elemente
preluate din filmele de profil. De exemplu, există
o hartă compusă dintr-o rețea complicată de



Scena duelului: „Nu-l ucid! Viața mai degrabă răpune-mi, mișelește!”



Un pușcăriaș, cu două pistoale, zboară cu spatele... Hmm, azi o să plouă.



Turai.

străduțe ce unesc un bar, o baie chinezească, un restaurant și o piață. Fiecare din aceste locuri are sunet propriu (de exemplu, o linie muzicală care le face de neconfundat; dacă se întâmplă ca jucătorii să se afle în aceeași încăpere și unul din ei are boxele date prea tare, ceilalți pot să-l repereze ușor doar în funcție de muzica pe care o aude). În plus,

hărțile din AHL sunt pline de geamuri care, evident, pot fi sparte... cu capul. Jucătorul poate să-și manifeste simțul artistic într-o serie întregă de intrări și ieșiri dramatice prin sticlă și vitrine, ceea ce conferă jocului un iz de „action” foarte puternic. Dacă vă priviți personajul din perspectiva altui jucător, veți

avea plăcerea de a-l vedea străind lateral-dreapta cu două pistoale în mână ale căror încarcătoare se golesc cu trănete și fulgere în capul inamicilor.

În aceste condiții, hărțile din *Action Half-Life* par într-adevăr platouri de filmare, mai ales că la începutul fiecărei runde a unui joc de tip LMS (Last Man Standing) - un fel de CS individual - se aude un „lights! cameras! action!” foarte răspicat din gura unui regizor invizibil.

Recuzita

Din inventarul jocului fac parte o multitudine de arme și accesorii, fiecare având parte de o descriere (nu foarte detaliată), prezentarea avantajelor și a dezavantajelor, precum și (lucru de remarcă) filmele în care poate fi vă-



... și uite-așa se levedează.

zut obiectul respectiv (de exemplu, Desert Eagle poate fi întâlnit în *Desperado*, *La Femme Nikita* și *The Replacement Killers*).

Printre arme (mult mai imprecis reprezentate aici decât în *Counter-Strike*) se numără șase tipuri de pistol (Colt 1911 și Beretta sunt nelipsite), shotgun, handcannon, SUB-machine-guns, assault rifle (M4A1), semi-automated sniper rifle și chiar cuțite care pot fi aruncate și recuperate. Fiecare armă poate fi la rândul său controlată: armele automate pot fi trecute în regim semi-automat sau chiar single-shot, ceea ce are un impact foarte mare asupra preciziei. În componența inventarului jucătorului mai pot intra clasicele grenade, o vestă antiglon, un dispozitiv de ochire cu laser, o pereche de ochelari pentru văzul pe întuneric, ciubote absorbante de zgomot etc. Important este că nu puteți deține decât o armă și un obiect la un moment dat (excepție făcând pistoalele, care pot veni și în seturi de câte două, precum și SMG-ul, care poate fi deținut împreună cu o altă armă de calibrul mare).

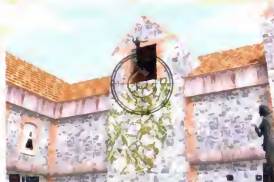
Acesta fiind... înarmate, nu vă rămâne decât să vă convocați prietenii la „una mică și amicală”, care poate fi deathmatch, teamplay (echivalentul CS), teamplay without rounds (CS continuu, fără ture, cu respawn imediat), Last Man Standing, LMS with equipment (adică la început îți poți alege întreg echipamentul, nu doar pistolul, cum se întâmplă în DM) și, în fine, LMS with random equipment (alegerea echipamentului este aleatorie).

La MODul care-a rășărit

... sau mai bine zis: ÎN care a rășărit *Action Half-Life*, cu o intrare semiexplozivă pe piață, într-o perioadă în care CS domină absolut acest segment al industriei, șansele ca AHL să

fie acceptat ca lider sunt destul de mici. Se prea poate însă ca acum înlocuiți jucătorii de *Counter-Strike* să obosească un pic, să se mai ducă la vreun film cu „aici compleți cu actorul alotăcapabil favorit” și să-și aducă aminte că există *Action Half-Life* (momentan în stadiul de *Beta 4*, dar perfect funcțional și chiar foarte agreabil). Oricum, oferta modelelor din joc acoperă tot ce-și poate dori un fan al filmelor de acțiune și vreau să profit de ocazie pentru a vă spune că Sebah o preferă pe Carianne (Matrix), rebotează Sebastian, Mitza s-a făcut „de carieră” cu Vato, iar Pepper îl preferă pe un nene buhăit cu pălărie, care, ca de altfel toate personajele din AHL, arată și se mișcă destul de penibil. Subsemnatul preferă rădă lui Tony, un băiat rezonabil dar șters (pe baza principiului „mai bine mediocrul decât subiect de bărbă”).

Mike



Senzație de zbor... și cădere liberă.



Și acum, special pentru voi, un moment liric cu Mitza



Runda a doua a confruntărilor medievale

Îată că ne întorcem la *Cossacks* pentru a prezenta un pic mai detaliată a strategiei jocului. Nu este vorba despre a prezenta de la cap la coadă a campaniilor și nici nu veți primi sfaturi de genul: „în acest moment cel mai bun traseu ar fi spre nord pentru a evita navele spaniole și a da piept doar cu piratii, multi mai slab pregătiți”. Nu voi face acest lucru, pentru că jocul este mult mai complex și există soluții de rezolvare diferite de cele pe care le-am găsit eu, poate chiar mai bune, dar și pentru faptul că în multiplayer aceste sfaturi vor fi complet inutile. Mă voi concentra mai mult asupra unor tips&tricks care vă vor ajuta cu siguranță să câștigați confruntările pe care le aveți în varianta multiplayer, dar vă voi fi foarte folositoare și pentru campaniile din single player.

Înainte de a începe, vreau să aduc mulțumirile mele celui care a fost un adevărat mentor

pentru mine, Sebah, și care a reușit să exprime într-o sintaxă memorabilă, „cu falangele în mână”, un adevăr fundamental al constituției noastre fizice. El mi-a luminat adâncurile întunecate ale minții și m-a dezvăluit arizanturi nebănuite, printre care și această revelație metafizică: mâna goală este cea mai puternică armă. Falanga rule!

Primii pași: resursele

Cossacks nu este numai un joc de tactică militară, este și un joc de resurse. Sistemul economic din *Cossacks* se bazează pe colectarea acestora. Ele nu sunt necesare numai pentru construcții, pentru crearea unităților și modernizarea tehnologiilor, dar sunt foarte importante pentru menținerea funcționalității armatei și a societății în întregul ei.

Măncarea (food) a vom folosi pentru cre-

area oamenilor, a soldaților, dar ne va fi necesară și pentru a menține în viață unitățile. În cazul în care rămânem fără mâncare, vom avea surpriza de a asista neplăcut la moartea detașamentelor, câte unul, pe rând, până când numărul oamenilor în viață va putea fi susținut de producția noastră. Cu cât armata noastră va avea mai mulți soldați, cu atât necesitățile de hrană vor fi mai mari. Această resursă se poate obține de pe pământ sau de pe mare. Pe pământ trebuie să construim a moară în jurul căreia terenul va fi cultivat cu grâu. Aici va trebui să aducem țărani (mai mulți lucrători, mai mare recolta) pentru a strânge grâul și să-l ducem la moară. Prima oară terenul va fi însămânțat automat în clipa în care construim moara, dar apoi va trebui să-l însămânțăm noi. Prin upgrade se poate îmbunătăți eficiența producției. Pentru a obține hrană de pe mare trebuie să



construim întâi un șantier naval. Acest lucru este posibil după ce am construit o piață. Șantierul poate fi ridicat numai la țărmul apei. Bărcile de pescuit ce vor ieși de aici vor porni automat în căutarea peștelui, care este o sursă neepuizabilă de hrană (mai multe bărci înseamnă o cantitate mai mare de mâncare).

Lemnul (wood) este necesar pentru construirea clădirilor, a corăbiilor și a artileriei. Este o resursă neepuizabilă pe care o găsim în pădure. Se poate face upgrade pentru creșterea eficienței, iar numărul țăranilor care lucrează aici este determinant. Un depozit (storehouse) trebuie construit cât mai aproape de pădure pentru a micșora distanța pe care trebuie să o străbăte acestia cu buștenii doborâți, altfel lemnul va fi dus la centru (town hall). Lemnul va fi folosit și pentru întreținerea palisadei ce delimitează teritoriul propriu.

Piatra (stone) e obținută din carierele de piatră (localizate în zonele cu stânci, bolovani etc.). O magazie în apropierea acestora contribuie foarte mult la eficientizarea procesului de extragere a pietrei, la fel ca și un upgrade pentru unelte pe care le folosesc lucrătorii. Piatra va fi folosită la construcția clădirilor, a navelor, a turnurilor și a zidurilor de apărare. Întreținerea acestora din urmă, de-a lungul timpului, necesită de asemenea piatră.

Urmarele resurse accesibile și necesare sunt fierul (iron), cărbunele (coal) și aurul (gold). Toate se obțin în explorări miniere, acestea fiind și depozitele materialelor respective. Aurul va fi folosit pentru upgrade de orice fel, pentru a construi și menține trupele de elită și armele avansate, precum și pentru a angaja mercenari. Fierul și cărbunele sunt folosite pentru obținerea muniției armelor de foc. Fiecare foc pornit din puști sau tunuri presupune o anumită cantitate din acestea, de aceea o acțiune militară pornită trebuie să fie susținută de o cantitate apreciabilă de resurse pentru a nu ajunge în situația în care trupele noastre nu mai au cu ce să tragă. Minele nu pot fi construite decât pe un zăcămint de minereu. Numărul lucrătorilor este limitat pentru început la cinci, dar acesta poate fi mărit prin dezvoltarea infrastructurii interne a minei, pentru a permite mai multor miniștri să intre în galeriile din adâncuri. Sunt disponibile șase upgrade-uri, numărul lucrătorilor dintr-o singură mină putând ajunge la nouăzeci. Vă recomand să dezvoltați în primul rând extracția de aur, pentru că un upgrade la celelalte necesită foarte mult din această resursă. Minele trebuie păzite, deoarece un singur soldat inamic care trece prin zonă le poate cucerii și acapara pentru propria națiune.

În general, se naște un echilibru între necesarul și disponibilul de resurse, dar există momente în joc când necesarul uneia din ele este mai mare. Există însă și o altă soluție decât ex-



plotarea: putem construi o piață (market) în care putem schimba produsele la care avem surplus cu cele necesare la momentul respectiv. Piața este și un mijloc de atac împotriva oponentilor, pentru că se comportă ca o bursă. De exemplu, dacă am avut grijă să ne aprovizionăm de pe piață cu cărbune și fier înainte de bătălie, în timpul confruntării prețul acestuia va crește, deoarece este reglementat de cerere și ofertă, iar dușmanii ar putea rămâne fără gloante și ghiulele.

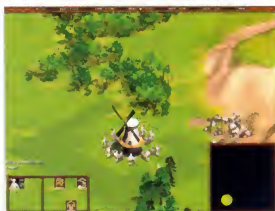
Construcțiile

Următorul pas după ce ne-am asigurat că de cât resursele va consta în dezvoltarea unei societăți care să facă față pericolelor venite din afară. Construcțiile sunt un pas important în orice strategie. Viteza de construire poate fi mărită prin înghimarea mai multor țărani la aceeași muncă. Trebuie să avem grijă de faptul că prețul pe care îl avem de plătit pentru o clădire crește proporțional cu numărul clădirilor identice deja construite. Pentru a ne asigura linștea de care avem nevoie ca să ridicăm o armată puternică este necesar să construim fortificații. Zidurile sunt rezistente și nu pot fi doborâte decât de tunuri, de grenadierii, arcași, putericele arme ale corăbiilor și ale tunurilor, dar necesită timp mult pentru construire și mai multă piatră pentru menținerea lor. Gardurile de lemn nu sunt la fel de rezistente, însă au nevoie de resurse mai puține, iar unitățile tale de artilerie și tunurile pot trage prin ele (spre deosebire de zidurile de piatră care împiedică atât focul din afară, cât și din interior). Porțile neterminate de zid pot fi ușor acaparate de dușmani. Când acestea sunt terminate vom putea construi porți care să ne permită accesul în partea cealaltă. Porțile trebuie închise pentru a nu avea surpriza

de a ne trezi cu armata inamică în mijlocul nostru exact când ne este lumea mai dragă.

Turnurile sunt structuri defensive foarte puternice datorită armelor. Fiind construite din piatră sunt și rezistente. Turnul care o distanță de tragere în jurul său destul de mare, ea putând fi crescută pentru upgrade-uri, dar nu poate trage peste dealuri, ziduri și clădiri. De aceea, cea mai bună amplasare va fi pe un deal, înaintea fortificațiilor. În cazul în care trupele inamice se află în înclăștare cu propriile noastre trupe, în raza de acțiune a turnurilor, acestea vor produce pagube și de o parte și de alta. Turnurile rămân fără apărare în fața tunurilor cu rază mare de acțiune și, în cazul în care nu le mărim frecvența de tragere, sunt vulnerabile chiar și în fața detașamentelor de grenadierii (arcași au o putere mai mică de distrugere în fața pietrei). Chiar dacă atacurile asupra fortificațiilor noastre au fost respinse, acestea le vor fi afectat cu siguranță structura de rezistență, care va trebui reparată (bineînțeles, cu consumul altor resurse în funcție de gravitatea distrugerilor).

Clădirile sunt importante pentru că ele determină numărul de locuitori pe care poate să-l aibă statul tău. Centrul orașului oferă găzduire pentru o sută de oameni, pe când o casă nu mai pentru cincisprezece. Cea mai rentabilă construcție se dovedește a fi o cazarmă din





secolul al XVIII-lea, care asigură rezidența a 250 de oameni. Dezvoltarea tehnologică îți oferă noi posibilități de întărire a construcțiilor, a armatei, de îmbunătățire și dezvoltare a armelor și a capacității lor de distrugere. Acesta poate fi avantajul de care ai nevoie pentru a obține victoria. Modernizarea se poate face și la nivelul clădirilor care îți oferă această posibilitate (fierării, cazărmii, turnuri, mine, grajduri și depozite de artilerie), dar în special în cadrul Academiei - centrul științific al lumii medievale. Unul dintre cele mai importante upgrade-uri poate fi explorat în întreaga hartă, pentru a descoperi pozițiile inamice). Pentru aceasta este nevoie să fi construit deja un centru (town hall), o fierărie, un depozit, o moară, cazărmii, o piață, grajduri (stables), un atelier de artilerie, o biserică și o academie. Există state în istorie care nu au făcut acest salt în secolul XVIII și de aceea nu vor avea nici în cadrul jocului această posibilitate (Algeria, Turcia, Ucraina). Acestea ar fi una dintre puținele diferențe între națiunile pe care le poți alege în acest joc (dar care se poate dovedi decisivă), în rest posibilitățile de dezvoltare fiind practic aceleași, deși grafica diferă de la națiune la națiune.

Forțele armate

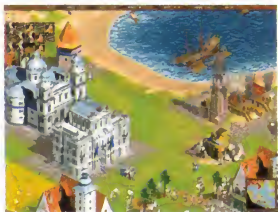
Dacă strângerea resurselor și construcția sunt realizate de un singur personaj - jăranul (cu diferențe numai în aspectul fizic), armata va fi compusă din mai multe tipuri de luptători. Infanteria se formează în barăci. Barăcile din secolul al XVII-lea creează unități din această perioadă, în timp ce secolul următor ne oferă noi unități de infanterie cu un nivel de cunoștințe mai avansat

(probabil un AI mai dezvoltat, lucru care se dezvoltă în lupta unu la unu, dar o strategie mai bună a jucătorului, chiar în secolul al XVII-lea, îi va da înaldeauna câștig de cauză împotriva tehnologiilor avansate a secolului următor). Militarii care au fost obținuți în aceste cazărmii posedă doar cunoștințe primare în ceea ce privește tehnica de luptă. Upgrade-ul este disponibil pentru a îmbunătăți parametrii de apărare și atac ai acestora. Vă sfătuiesc să vă pregătiți trupele cât mai bine, chiar de nivelul șase, deoarece se va observa diferența în luptă. Acest lucru necesită timp și resurse, de aceea nu este la îndemână oricui să-l realizeze. Cel mai bine este să ne concentrăm numai asupra unui tip din unitățile disponibile și să-l facem foarte antrenamentul necesare, pentru că, în mod sigur, acesta ne va apropia victoria în lupta pe câmpul deschis. În cadrul infanteriei sunt disponibile mai multe tipuri de soldați. Din timpurile cruciadelor vin, bine echipați cu armuri de oțel, cei care au obținut numeroase victorii în luptele medievale, atâc greoi din cauza echipamentului și fără nici o șansă în fața armelor de foc. Infanteria ușoară se mișcă mult mai bine, dar puterea lor de distrugere este mică. Un punct forte în fața cavaleriei îl vor constitui soldații echipați cu sulje, foarte buni în respingerea atacurilor acestora. Arcașii au o foarte mare rată de tragere, însă distanța la care pot trage este redusă și nu produc pagube prea mari trupelor inamice. O armată regulată era formată în cea mai mare parte din soldați echipați cu machede. Arma se încarcă foarte greu și de aceea, pentru a fi eficientă, detașamentele trebuie formate dintr-un număr mare de oșteni. Pe lângă machede, soldații era echipați și cu o sabie pentru lupta corp la corp. În joc, acest lucru nu se mai întâmplă. De aceea, deși foarte puternice, detașamentele se

vor dovedi inefficiente în fața unui atac masiv din partea unor unități mobile (cavaleria). La apropierea acestora, muschetarii vor întoarce spatele dușmanului pentru a obține distanța necesară pentru tragere, lucru care se poate dovedi fatal. Sfatul meu este să aranjezi detașamentele la distanțe diferite pentru a trage cu cele mai depărtate în cazul în care liniile din față au fost străpuse. Poți încerca să direcționezi întreaga putere de foc asupra unui singur soldat inamic deoarece acesta nu va rezista firului, rata de eșec va fi mai mică, iar ceilalți nu se vor simți obligați (în cazul în care nu au fost atinși) să atace unitățile voastre (acest lucru depinde și de pregătirea de care dispun soldații respectivi). În secolul al XVII-lea muschetele au primit și baionetă pentru lupta corp la corp, realizând un fel de sinteză între suljași și armele cu rază lungă de acțiune. O divizie importantă a infanteriei, dacă nu cea mai bună, o vor constitui grenadierii. Pe ei îi putem folosi pentru a distruge ziduri, clădiri și fortificații, grenadele degajând o explozie puternică ce produce pagube serioase.

A doua armă pe care o avem la dispoziție este cavaleria, pe care o obținem din "stable". În mare măsură, dezvoltarea și upgrade-ul acesteia se face în același mod ca și la infanterie. Cavaleria ușoară armată cu lănci sau mici săbii nu necesită eforturi prea mari pentru a fi creată și este foarte eficientă împotriva artileriei datorită rapidității cu care se mișcă. De asemenea, poate fi foarte bine folosită pentru a crea diversivități în unitățile inamice. Cavaleria grea, care are în dotare săbii, lănci sau arme și este bine echipată cu armuri, este foarte utilă în lupta împotriva infanteriei și a cavaleriei ușoare. Posibilitățile de mișcare ale acesteia sunt reduse de viteza mică de deplasare, de aceea nu va fi foarte eficientă pentru surprinderea adversarului. Un alt dezavan-





taț ar fi timpul lung de care este nevoie pentru crearea doar a unei singure unități. În cazul în care dispunem de un centru diplomatic, prin contactele externe pe care le vom dezvolta vom putea angaja trupe întregi de mercenari. Aceștia dispun deja de pregătirea necesară, pot avea arme diferite (atât infanterie, cât și cavalerie). În acest

mod ne putem crea mult mai rapid o armată, fără a mai fi nevoie să construim clădiri după clădiri, dar ne va costa mult mai mult. Pentru a angaja și întreține o armată de mercenari ai nevoie de aur. Dacă resursele tale vor scădea mercenarii, aceștia se pot întoarce împotriva ta pentru a recupera datoria.

Artileria o vom realiza în clădirile special desemnate acestui scop (artillery depot). Putem reduce costurile și timpul necesare construirii unui tun prin upgrade-ul acestora. Tunul poate distruge clădiri, fortificații și nave datorită bății sale de distanță medie și lungă. De asemenea, la distanță scurtă pot lovi armata inamică cu schije. Au nevoie de o cantitate apreciabilă de fier și cărbune pentru încălzirea focului. Howitzerul este mai ușor decât tunul și are un calibru mai mare. Focurile sale sunt necesare împotriva zidurilor și a infanteriei, dar nu sunt precise și necesită aur pentru întreținere. Eficiența mortierelor este dată de distanța mare la care își pot trimite ghiulelele, fiind de neînlocuit în lupta împotriva turnurilor și a clădirilor. În clipa când rămâi fără aur, acestea nu vor mai trage. Tunul cu mai multe țevi este o armă care trebuie să însoțească mereu infanteria, deoarece produce pagube însemnate în rândurile dușmanilor prin focul său împrăștiat. Dacă deții un număr de peste trei tunuri, atunci le poți organiza pe acestea în baterii (după principiu „undeii unu nu-i putere, undeei doi puterea crește”) pentru o mai mare putere de foc și o precizie mai bună.

Supremația pe mare a fost întotdeauna un altu important al oricărei puteri mondiale.

Navele se construiesc în șantierul naval, dar pentru a realiza nave de război trebuie să avem o fierărie și un atelier de artilerie. Iahturile sunt mici, rapide, ușor manevrabile, cu o putere mică de foc. Galearele sunt nave mult mai lente, dotate cu tunuri și mortiere. Fregatele i-au purtat pe englezi în lumea întreagă. Vasele de mărime medie sunt, totuși, destul de puternice pentru a purta un război. Navele mari de război sunt cele care vor face diferența în bătăliile maritime. Au o rată a focului foarte mare, cu o putere de distrugere pe care nu o mai întâlnim la alte arme. Manevrabilitatea este acceptabilă, iar viteza de deplasare (deși nu o atinge pe cea a iahturilor) nu ne va împiedica niciodată să le aducem în focul bătăliei. Pentru transportul a 80 de unități de uscat pe apă ne vom folosi de feriboturi. Acestea vor fi utile pentru debarcarea unităților de luptă în spatele inamicului sau pe un tărâm nou care urmează a fi cucerit.

Terenul este un factor despre care va trebui să jinem cont în strategia unei lupte. Bătăliile pe uscat vor avea loc într-un mediu tridimensional. Turnurile, artileria și unitățile care dețin arme de foc au o distanță mult mai mare de tragere dacă se află pe înălțimile unui deal. De asemenea, acestea nu mai pot fi capturate așa de ușor, pentru că soldații inamici vor trebui să ocolească până unde terenul le va permite accesul (un loc de obicei îngust, ușor de apărat). Locurile denivelate nu permit turnurilor să tragă. Doar mortierele și tunurile howitzer pot executa focuri peste dealuri și munți.

Pentru a crește parametrii de luptă ai unei unități de infanterie avem posibilitatea de a o aranja în diferite formații. Vom avea nevoie în primul rând de un ofițer și un toboșar, precum și de un număr prestabilit de soldați (36, 72, 96, 120, 196). Formația în linie este excelentă pentru apărarea teritoriului, dar poate fi ușor distrusă din spate și de pe flancuri. O grupare în coloană ne va fi utilă la un atac pentru spargerea liniilor inamice; este bine protejată din spate și lateral, dar este vulnerabilă în fața focului de artilerie. Ne mai rămâne pătratul, în special pentru unitățile cu arme de foc, atât pentru apărare, cât și pentru atac. Formațiile se vor putea reface până când vor pierde 60% din soldați, după aceea se dezintegrează automat.

Cam acestea ar fi „considerațiunile” care ar trebui să vă facă strategii desăvârșiți ai războierilor medievale. Încercați să le puneți în aplicare și veți vedea cum prietenii vor trebui să se recunoască învingi de cunoștințele voastre superioare în organizarea și conducerea unei armate.

Sebah



**În orice situație
ai nevoie de aliați.**



**Dar prietenul de nădejde
rămâne același:**

**MONOSIT
CONIMPEX**

**Pentru orice titlu multi-
media, comenzi și la**

www.monosit.ro

**București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap 10..
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro**

Driver 2 Back on the streets

Viteza mafiei sau mafia vitezei?

Se făcea că era seară, cam în jurul orei 9:00 p.m. Tocmai mă pregăteam să îmi mai aprind o țigară când telefonul începu să sune tulburând liniștea care se așternuse în micul meu apartament de la marginea orașului.

Era omul meu după umbră, Tobias Jones, care alase că șeful mafiei braziliene Alvaro Vasquez s-a întors în State și urmează să dea o lovitură barosană în cursul zilei de mâine. Am uitat să vă spun cine sunt eu.

Ei bine numele meu este Tanner; sunt un șofer al naibii de bun și lucrez sub acoperire pentru a încerca să opresc răspândirea violenței și a crimelor în orașul meu.

Pis-p-o Tannăre că ne prind gaborii!

Jocul care a făcut atâtă valvă în trecut revine în forță cu o nouă versiune, chiar dacă deocamdată pe console. Noul *Driver* reprezintă tot opera celor de la *Reflections* și presupune, după cum probabil bănuți, rezolvarea mai multor misiuni la volanul mașinii care si de data aceasta vor fi modele americane cu tracțiune pe spate și cutie automată.

Există, totuși, o „mică” diferență față de versiunea anterioară, diferență care ne permite ca în timpul misiunilor să schimbăm mașina cu alta aleasă la întâmplare de pe stradă, rezolvând astfel două probleme.

În primul rând scăpăm de băieții în uniformă albastră și în al doilea rând nu mai avem mașina avariată.

Acum că ne-am lămurit în mare cum desprinde este vorba în acest joc, cred că ar fi indicat să ne aprofundăm puțin mai mult în detalii pentru ca voi să aflați cât mai multe despre *Driver 2*.

Pentru început să facem cunoștință și cu celelalte personaje. Unul dintre acestea ar fi Solomon Caine, capul mafiei din Chicago care împreună cu omul său Jericho formează un cuplu sângeros. Ar mai fi Pink Lenny, omul de legătură dintre Vasquez și Caine dar care nu se dovedește a fi foarte inteligent (fapt pentru care va fi deconspirat).

Având în vedere că unul dintre cei doi mafioți este de origine braziliană, cu afaceri necurate și în afara Statelor, este normal ca și unele misiuni ale lui Tanner să aibă loc în orașe cum ar fi Rio de Janeiro sau Havana. Partea pozitivă a acestui aspect o reprezintă faptul că astfel beneficiem de o diversitate a hărților care nu poate fi decât binevenită.

Pentru că tot veni vorba de hărți, trebuie să vă spun că de data aceasta realizatorii joc-

ului au reușit să introducă și curbe în adevăratul sens al cuvântului, pe lângă virajele la 90 de grade cu care ne-am obișnuit în versiunea precedentă.



Dă-i a treia că frigi motorul!

Modurile de joc din *Driver 2* sunt și de data aceasta variate, de fapt sunt aceleași din prima versiune, (Quick chase, Quick gateway, Survival, Gate race, Trail Blazer, Checkpoint și bineînțeles Undercover), de la o simplă plimbare pe străzile din Chicago, Las Vegas, Havana sau Rio până la misiuni complexe cu scopul de a îi împiedica pe cei doi capi ai lumii interlope să își desfășoare afacerile necurate. Misiunile vor fi presărate cu mici filmulețe care au rolul de a ne prezenta scopul acestora dar care ne oferă și unele indicii care ne vor ajuta la îndeplinirea acestora.

Toate acestea se desfășoară într-o grafică bine pusă la punct care redă într-o calitate acceptabilă, având în vedere că este vorba despre un joc de consolă, mașinile, clădirile, pietonii dar și efectele speciale cum ar fi derapările, ciocnirile sau fumul scos din cauciucuri la o demarare „sportivă”.

Ce să mai o lungim, *Driver 2 Back on the streets*, care după cum spune și subtilul acestuia vă aduce din nou pe străzile aglomerate a orașelor americane (și nu numai), în fața volanului, cu pedala la podea în căutarea unui polițist bătos care să aibă tupeul să se pună cu noi. Restul e...VITEZĂ!!!

Driver Snake

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Driver 2 Back on the Streets
Gen:	Auto
Producător:	Reflections
Ofertant:	Best Distribution
Telefon:	01-3455505



Fifa 2001

**Driblez,
centrez, șutez
și...apăr!!!**

Bună ziua, doamnelor, domnișoarelor și, de ce nu, domnilor! Sunt Uaidian Sneițescu și am plăcerea de a vă comenta cel mai important și greu meci pe care echipa noastră F.C. LEVELntus îl are de susținut în preliminarele Campionatului Mondial de fotbal cu piciorul stâng, împotriva campioanei mondiale en-titre, puternica formație condusă de Edmunda Leftescu, Panastaisătecos Antena. Îl am alături de mine pe antrenorul echipei noastre, domnul Kashcaval de Rukăr care ne va spune câteva cuvinte înainte de începerea meciului: „Mda... cred în forța echipei noastre, în capacitatea ei de a se mobiliza și sper din toată inima că vom câștiga, demonstrând astfel întregii lumi fotbalistice cu piciorul stâng, că suntem cei mai buni, cei mai tari și cei mai modești.”

Pune-o la cap!

Sportul rege din nou în prim plan, prin intermediul celor de la **Electronic Arts** care doresc să îmbunătățească acel ce a fost și este *Fifa 2000*. Cum?...foarte simplu, prin lansarea pe piață a unei noi versiuni a acestui joc atât de îndrăgit. Numele său nu putea fi decât *Fifa 2001*.



Fără să fim prea exagerați, putem spune că au reușit să realizeze ceea ce și-au propus, însă cred că este loc și pentru mai bine, ca întodeauna, nu? Oricum, există multe diferențe între actualul *Fifa* și versiunile anterioare și, bineînțeles, cel din urmă se dovedește a fi mult mai reușit și, de ce nu, mult mai apropiat de realitate. În legătură cu acest aspect, cei de la **Electronic Arts** au insistat mult asupra realismului din joc, fapt care nu poate fi decât îmbucurător pentru noi, gamerii, care avem posibilitatea să efectuăm driblinguri a la Hagi sau să șutăm precum Roberto Carlos. Pe mine personal mă bucură enorm acest lucru, pentru că era de-a dreptul jenant când vedeai că majoritatea șuturilor de la 25-30 m intră fără probleme în

poartă, în ciuda paradei spectaculoase pe care o făceau portarul. În cazul lui *Fifa 2001*, lucrurile stau cât de cât altfel, unele din șuturile din afara careului (și nu numai) fiind aparate, jocul în formație este mai evident, pasele sunt mai precise astfel că putem spune fără a exagera că există o schimbare în bine.

Capul sus și privirea la mingea

În ceea ce privește modalitățile de joc, cei de la **EA Sports** nu au făcut nici un fel de modificare. Astfel că au rămas aceleași pe care le știiți și cu care ne-am obișnuit pe parcursul acestor ani de glorie a acestui joc: Friendly, Season, Turnaments, Custom Cup, Training.

Multiplayer-ul se dovedește a fi din nou la înălțime și pot spune că mi-a trezit amintiri plăcute, legate de vremurile în care împreună cu Dr. Pepper formam un duo imbatibil și învingeam niște meciuri pe viață și pe moarte împotriva lui Claude și Cătălin.

Sunt convins că am putea să stăm de vorbă ore în șir despre acest joc, dar vă las și pe voi să aflați singuri câte ceva despre acesta. Și... nu puteți face asta decât jucându-l, jucându-l și iar jucându-l până ce veți fi „fautți” la ochi de monitorul

Lexatu



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	FIFA 2001
Gen:	Simulator fotbal
Producător:	EA Sports
Ofertant:	Best Distribution
Telefon:	01-3455505

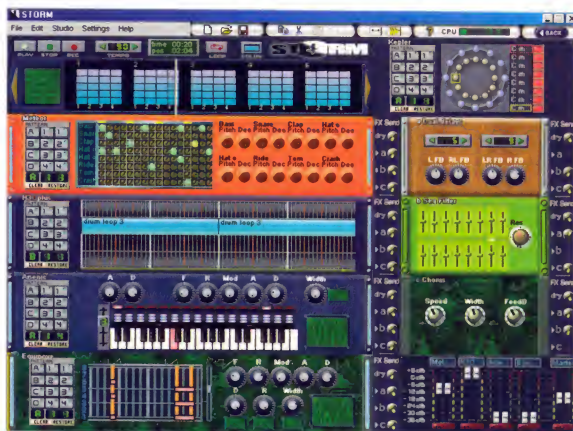
Storm Hercules SE

Despre surpriza multimedia de pe lângă Muse XL.

Oricât ar părea de ciudat, dar niciodată nu mi-a dat prin cap să scriu despre cele mai răspândite, dar și cele mai puțin costisitoare aplicații multimedia. Ghiciți: la care mă refer? Este vorba despre programele livrate alături de anumite piese de hardware, cum ar fi plăcile de sunet sau plăcile grafice.

De multe ori avem tendința de a le ignora, gândindu-ne la ele ca la niște bonusuri a căror utilitate este atât de mare precum le este și prețul, adică aproape zero. Chiar eu însumi am tendința de a gândi astfel, dar, în postura de redactor, am datorita de a rula fiecare din aceste aplicații, pentru a mă da cu părerea asupra totalității produsului din cutie, care nu este alcătuită doar din bucata de hardware.

Iar, în momentul în care găsesc ceva interesant între surorile „Also included...”, pomenez acest aspect în review-ul făcut componentelor hard cu pricina. Mai rar, însă, mi se întâmplă să simt nevoia de a dedica un articol



Storm Hercules SE la lucru.



De sus în jos: Distorsion, Sequenced Filter, Dual Delays, Chorus

întreg unui program de acest fel. Ocazie care se ivește, iată, taman acum. Pentru că una din aplicațiile multimedia livrate „la cutie” cu placa de sunet Hercules Gamesurround Muse XL este foarte interesantă, și merită să îi acord înțreg spațiul prezentei rubrici.

Mea culpa

Apropie că ar trebui să-mi fie rușine, ca pasionat de sinteza de sunet, că nu am încercat până acum produsul de profil al firmei Ar-turia, pe numele său Storm. Exact asta am simțit la câteva minute după instalarea pe sistemul meu a programului Storm Hercules SE, adică în momentul în care am rulat pe acesta câteva din piesele sale demo.

Storm Hercules SE este un program dedicat facerii de muzică, ce conține multe din cele necesare, de la sintetizatoare și mașini de ritm, la sequențiere și efecte, totul putând fi la final exportat ca fișier wave la 44.100 Hz pe 16 bit (calitatea de CD), sau ca fișier MP3. Tocmai pentru a lămurii lucrurile, să începem prin a trece în revistă sintetizatoarele oferite de Storm Hercules SE.

Născătorii de sunet

Primum dintre acestea este Arsenic, un bass synthesizer cu pretenții de emulare analogică. Chiar dacă structura acestuia este foarte sim-

plă, iar tenta analogică din sunet nu tocmai exactă, Arsenic sună excelent. Monofonic, cu un singur oscilator ce poate folosi două forme de undă (dreptunghiulară și dinte-de-fierăstrău) de lățime variabilă, cu un filtru rezonant ce ajunge la o auto-oscilație convingătoare, Arsenic surprinde imediat utilizatorul cu sunetul său, ce poate fi folosit atât pentru linii de bas, cât și pentru secvențe de lead.

Cel de-al doilea sintetizator este Equinox. Da, nu v-ați gândit degeaba la Jean Michel Jarre, pentru că producătorii Storm Hercules SE sunt francezi, iar Equinox poate fi făcut să sune extraordinar de asemănător cu timbrele create de Jarre.

Trei oscilatoare pot folosi două forme de undă (dreptunghiulară și dinte-de-fierăstrău) de lățime variabilă, există un filtru rezonant precum și control al palierelor de Decay și Release ale sunetului. Până aici totul este foarte bine, dar Equinox poate chiar mai mult. Cu Equinox se pot programa acorduri de până la trei nate! Și, credeți-mă, se pot obține niște fraze de plucked strings cu aceste acorduri de rămăi trăznit... Deși simplă, structura acestui sintetizator este foarte bine gândită, ceea ce face ca din aparent puțin să se poată obține foarte multe tanuri și acorduri interesante, și mai ales utile muzical.

Cea de-a treia sursă de sunet disponibilă în Storm Hercules SE se numește Meteor și este o mașină de ritm. Acesta folosește un set

de sample-uri presetate, ici acest set nu poate fi schimbat.

Tot ce se poate schimba sunt înălțimea sunetului și durata de decay a acestuia. Timbrele oferite de Meteor sunt din zona electro și dance, și sunt foarte phat, adică au putere și prezență, fiind excelente pentru aruncat difuzoarele în aer! Cei care doresc să-și lărgesc numărul de instrumente de percucie disponibile, vor putea download-o de pe site-ul firmei **Arturia** încă o mașină de ritm, Puma, ce oferă sunete mai exotice, din categoria congo, shaker, derbouka și altele.

În cazul în care doriți să introduceți în materialul sonor și sample-uri sau loop-uri, acest lucru vă este permis de modulul H3Oplus, dedicat încălzirii și aranjării fișierelor wave sau mp3 în piesa în lucru.

Aranjorii sunetului

În această categorie intră sequencerule, de orice fel ar fi ele. Dar, pentru că avem de-a face cu o „sculă” orientată spre techno, dance și muzică electronică, cele mai folosite în *Storm Hercules SE* sunt step sequencerule. Practic, fiecare din sintetizatoare precum și mașinile de ritm sunt dotate cu astfel de sequencere, ce pot memora până la 64 de măsuri. Apoi, pentru aranjarea într-o piesă a secvențelor, stocate în step sequencerule fiecărui generator de sunet, se folosește un sequencer general, în care se pot înregistra în timp real sau pas cu pas fiecă-

re manevră executată în program, fie că este vorba despre rotirea potențioamelor virtuale cu ajutorul mouse-ului fie despre schimbarea secvenței rulate de sintetizatoare sau mașinile de ritm.

Foarte utilă (și extrem de rară!) mi se pare existența în *Storm Hercules SE* a unui modul de sequențe tonall! Practic, se poate programa, cu o rezoluție de jumătate de măsură și posibilitatea alegerii caracterului minor sau major, tonalitatea în care va evalua întregul ansamblu de instrumente pe parcursul piesei muzicale. Rețineți numele Kepler, deși nu este vorba de marea astronom și fizician, ci de unul din cele mai inspirate concepte de sequențare pe care le-am văzut până acum – un sequencer tonal a cărui interfață este perfect concepută pentru modificarea tonalității rapid și ușor, în timp real.

Schimbarea sunetului

Se poate face cu ajutorul efectelor, bineînțeles. *Storm Hercules SE* oferă în acest scop patru efecte: Distorsion, Dual Delays, Chorus și Sequenced Filter. Cu delay-ul și cu chorusul lucrurile sunt clare, acestea fiind efecte clasice, bine implementate în *Storm Hercules SE*.

Chiar dacă și acesta este un efect clasic, distorsion din *Storm Hercules SE* merita o mențiune aparte, datorită caracterului său deosebit de cel al altor efecte similare de concepte digitale. Modulul de Distorsion din *Storm* este surprinzător de cald, aproape analogic, și ampli-

fică acele armonice care dau senzația de plinătate și rotunjime sunetului.

Cât despre Sequenced Filter, acesta nu este foarte pregnant, producând o auto-oscilație discretă la valori extreme ale rezonanței. Dar asta nu înseamnă că acest modul nu este „de efect”. Dimpotrivă, în special pe pistele de ritm sau pe cele provenite de la H3Oplus, Sequenced Filter își va dovedi cu prisosință eficacitatea.

Ceea ce sporește utilitatea acestor efecte, și ajută la îmbogățirea materialului sonor, este concepția inteligentă a curgerii semnalului prin efecte.

Astfel, acestea sunt folosite ca efecte de tip send, dar se și pot vedea între ele ca efecte de tip send, ceea ce duce la multiple posibilități de rutare a sunetului, și chiar la posibilitatea producerii intenționate de feedback, cu rezultate sonore surprinzătoare. Practic, prin folosirea acestor posibilități, am putut face ca o singură linie simplă de bas creată cu Arsenic să sune ca o întreagă armată de instrumente electronice dezlănțuite.

Chiar dacă *Storm Hercules SE* nu este un program care să rivalizeze cu un Reason, trebuie să realizăm faptul că este vorba și de prețuri diferite ale acestora. Practic, *Storm Hercules SE* este aproape gratis, fiind achiziționat la pachet cu placa de sunet *Hercules Gamesurround Muse XL*. *Storm Hercules SE* poate rivaliza serios cu Orion, sau chiar cu Fruity Loops, în special dacă îl veți upgrada la versiunea sa full, care conține mult mai multe module de sinteză și ritm – iar numărul acestora este în creștere. Sunt impresionat de acest program, ce s-a dovedit pentru mine una din cel mai mari surprize software ce puteau răsară „colateral” pe lângă o plăcă de sunet.

Accentuez însă un fapt. În afară de calitatea sunetului, *Storm Hercules SE* se detașază chiar printre programele clasice ale genului prin exteriorizarea de simpla modalitate de control și aranjament, ce îl recomandă și începătorilor-începători. Mai ales că documentația sa și tutorialul consistent care o înțelege sunt o lecție foarte succintă despre sinteza de sunet și despre felul în care poți să faci muzică electronică. Iar ocuparea procesorului, cu toate modulele „la lucru”, nu a depășit 30% pe un Celeron la 500 MHz cu 128 MB RAM, ceea ce înseamnă că cerințele de sistem ale acestui program sunt foarte scăzute.

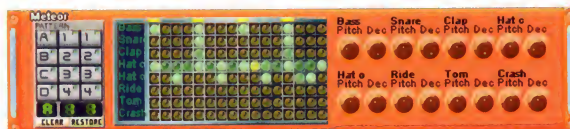
Marius Ghinea



Arsenic



Equinox



Meteor

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Arturia Software
Distribuitor:	În kit-ul Hercules Muse XL
Ofertant:	Ubi Soft România
Tel:	01-2316769

Pariu riscant cu viața!



Tomcats

Este vorba despre o comedie trăsniță, în regia lui Gregory Poirier, o comedie cu înstrăunări de situații dintre cele mai neașteptate și mai comice, despre câțiva prieteni petrecăreți și fani învinși ai sexului slab (să nu spunem afeiești sau fustangii), un fel de motani în călduri (de aici și titlul filmului Tomcats).

Ei bine, acești prieteni puși pe fapte mari, fac un pariu, ca între burlaci, pe o sumă considerabilă de bani, pe care o va câștiga cel care reușește să rămână holtei. Unul dintre

aceștia, Michael Delaney, un împătimit al jocurilor de noroc, dă de necaz pierzând o sumă mare de bani la cazinou și, pentru a ieși din acest impas financiar, va face tot posibilul să rămână ultimul burlac din gașcă, pentru a câștiga pariul și implicit acea sumă de bani de care vă vorbeam. Singura lui șansă ar fi aceea ca amicul său Kyle să se căsătorească, el și cu Michael fiind cei rămași neînșurați.

Situația se complică puțin, deoarece patronul cazinoului îl amenință pe Michael cu

moartea, ceea ce îl determină pe acesta să pună la cale o plan să îl însoare urgent pe Kyle. Se pare că norocul este de partea sa, pentru că prietenul său reînălțărește o fostă mare rubie de-a sa, Natalie, iar Michael o convinge pe aceasta să îl ajute, seducându-l pe Kyle, contra jumătate din suma pariului.

Nu mai că nu este atât de simplu, deoarece Michael este în pericol să se îndrăgostească de Natalie.

Oare cine va triumfa...bunii sau dragostea?

Distribuitor: InterCom Film România
Data apariției: Vara 2001

Someone like you

Jane Goodale, personaj interpretat de Ashley Judd, este o tânără femeie din New York, despre care e poate spune că este hotărâtă să reușească în viață atât pe plan profesional, cât și pe plan sentimental. În ceea ce privește primul aspect se pare că nu ar fi probleme, având în vedere că lucrează în televiziune la un talk show de mare succes.

În dragoste însă nu pare a avea prea mult noroc, deoarece aceasta se îndrăgostește de producătorul show-ului Ray Brown, interpretat de Greg Kinner, care după câteva întâlniri fierbinți cu Ashley pune capăt relației.

Pentru a supraviețui despărțirii, Jane caută să înțeleagă motivele pentru comportamentul lui Ray și se pare că găsește o explicație în lumea animală. Da, ați înțeles bine, lumea animală, deoarece Jane găsește foarte multe asemănări între animale și comportamentul bărbaților.

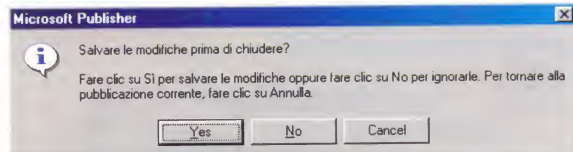
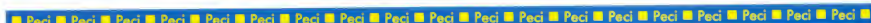


În urma despărțirii de Ray, Jane trebuie să renunțe la apartamentul în care trebuia să se mute cu fostul său iubit. Noroc cu un prieten și coleg de-al său, Eddie Allen (Hugh Jackman), care pe lângă un loc de dormit îi oferă posibilitatea să studieze rasa masculină 24 de ore din 24.

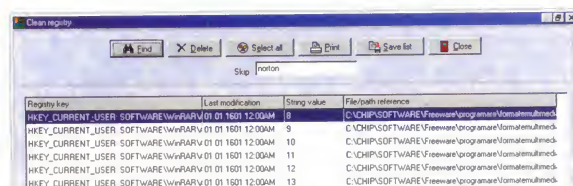
Jane împărtășește prietenei sale Liz (Marisa Tomei), redactor la o revistă pentru bărbați, noua sa orientare către bărbați și o convinge pe

aceasta să scrie o rubrică despre asemănarea dintre bărbați și animale, rubrică ce devine în scurt timp un succes. Însă treptat, pe parcurs ce lucrurile evoluează între ea și Eddie, Jane realizează că până la urmă inima oamenilor, chiar și a bărbaților, este mult mai complexă decât o simplă atracție animalică.

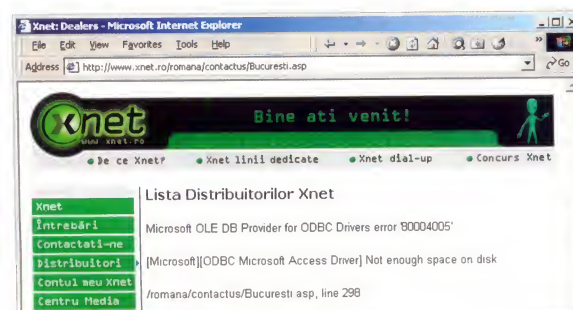
Distribuitor: InterCom Film România
Data apariției: Iunie 2001



Curs intensiv de învățare a limbii italiene. Lecția 1 - SI=YES și anulare= cancel. Nu plecați, urmează și Lecția 2. Imagine primită de la Mihai Popa din Oradea



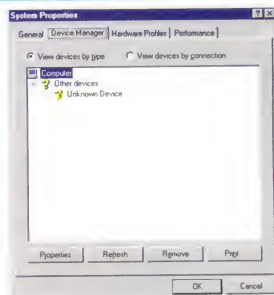
Ultima dată la care au fost modificații registrului respectiv ne cam lasă în ceață, poate chiar Mihai Viteazul a făcut modificările direct din notebook-ul său! Imagine primită de la Liviu Dumitru.



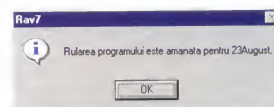
În lista distribuitorilor X-Net vedem și o firmă minusculă: Microsoft Imagine primită de la FX (a.liviu.)



Inițial nu am vrut să introduc această imagine, doar că m-a frapat comentariul celui care ne-a trimis poza: Și placă-i la fel de bună ca engleza lor! Imagine primită de Grigore Pinte



Și după cum am învățat la școala vieții: Dacă nu cunoști ... stai departe! Calculatul este o adevărată „necunoscută”. Imagine primită de la Neacsu Robert.



Și fiindcă tot ne plăcea nouă data aceasta specială de 23 August .. de ce nu? Imagine primită de la becutel I



Iată că ne-a parvenit la redacție și o fotografie a celui mai secret avian de vânătoare american, care după cum se vede în imagine, este „invizibil”. Imagine primită de la CIA-guy.



Oare ce se întâmplă cu acel ecran albastru? se pare că nici „în ceruri” nu poți scăpa de el. Imagine primită de la Radu Toacșe

Căștigătorul nostru este CIA-guy!



Hercules Gamesurround Muse XL

Se pare că inițiativa firmei **Guillemot International** de a transfera sarcina producției și dezvoltării de noi produse hardware multimedia către divizia ei **Hercules** se dovedește viabilă. Și spun asta pentru că deja au apărut trei plăci de sunet **Hercules**, întinse pe trei palieri de preț. În zona de intrare se află **Muse**, în cea de mijloc **Fortissimo** iar placa de sunet de top o celor de la **Hercules** este **Game Theater XP**. Se pare însă că progresul nu stă pe loc la **Hercules**, și, neobosită, firma introduce deja urmașii **Muse**-ei, și anume **Gamesurround Muse XL**. În treacăt vă anunț că este „pe venite” și **Fortissimo II**, dar asta rămâne între noi, bine?

La o primă vedere aruncată asupra hardware-ului, **Gamesurround Muse XL** nu pare să fie diferită de predecesorul ei, **Muse**. La o a doua vedere la fel de atentă aruncată asupra hardware-ului, descoperi că **Gamesurround Muse XL** nu este deloc diferită de predecesorul ei. Același lucru se întâmplă și la următoarele vederi „aruncate asupra hardw...”. Și atunci, întreb, care este șmecheria cu noul nume al produsului? Și asta în afară de apariția în pachetul **Hercules Gamesurround Muse XL** a unui microfon.

Ideea este că trebuie să arunci o privire și asupra software-ului care vine la pachet cu **Gamesurround Muse XL**. Găsim aici multe aplicații multimediale utile, cum sunt sintetizatorul software Ya-

maha S-YXG50, PowerDVD 3.0 trial version, Siren Jukebox Express, MUSIMATCH Jukebox, Kool Karaoke, Acid Xpress, Game Commander 2 SE și mai ales excelentul Storm Hercules SE. De altfel, despre acesta din urmă am decis că este cazul să scriu mai în amănunt, fapt pentru care vă invit să citiți articolul care îi este dedicat în cadrul rubricii Multimedia din acest număr al revistei noastre.

Deci, lucrurile sunt limpezi: **Gamesurround Muse XL** oferă o ieșire stereo pentru boxe de față și una stereo pentru boxe spate, cu suport pentru Microsoft DirectSound 3D pentru 4 boxe, dar și suport pentru A3D 1.0 și EAX 2.0 (acestea din ur-

mă pe baza tehnologiei de poziționare audio Sensaura). Deși performanțele în jocuri nu le egalează pe cele ale plăcilor bazate pe procesoarele Yamaha YMF 724 și YMF 744, nu trebuie să uităm că la toate acestea se adaugă un pachet software respectabil și un microfon. De aceea spun că **Gamesurround Muse XL** este o ofertă atractivă, în special dacă avem în vedere prețul la care poate fi achiziționată.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Hercules
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769

jazPiper Digital Stereo

Tocmai pentru că nu provine de la un producător de renume, micul player de MP3-uri, pe numele său **jazPiper** ne-a surprins din păcat. La

aceasta a contribuit sunetul curat și dinamic, ajutat și de tehnologia RSF 3D Sound Processing, ce oferă posibilitatea reglajului de bas/înalt precum și o creștere a dinamicii materialului audiat. Capacitatea memoriei Flash în care se pot stoca MP3-urile este de 64 MB.

Dar, pe lângă funcția sa principală de player de fișiere MP3, **jazPiper Digital Stereo** mai conține și un tuner FM, cu 15 locații presetate în care vă puteți stoca frecvența posturilor de radio preferate, pe care le puteți asculta crîcînd, comutînd de pe modul player MP3 în cel de tuner FM prin apăsarea unui singur buton.

La această funcție se mai adaugă una, și anume aceea de agen-

dă telefonică. În memoria **jazPiper Digital Player** se pot înscrie până la 250 numere de telefon, iar dacă acestea nu este destul, mai aflați că miniaturatul **jazPiper Digital Player** poate funcționa și ca raportor, fiind dotat cu un microfon încorporat și cu posibilitatea de a înregistra material audio.

jazPiper Digital Player este livrat cu software-ul necesar transferului de fișiere MP3 de pe PC în memoria sa sau din aceasta pe HDD-ul computerului. În același scop, este livrat odată cu **jazPiper Digital Player** și un cablu care îl conectează pe acesta la portul paralel al calculatorului.

Cum este firesc, nu lipsește din pachetul **jazPiper Digital Stereo** nici perechea de căști destinate audierii.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	RFC
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041



talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediți-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la **ABN AMRO BANK, Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la **Trezoreria Brașov.**

- ☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:
- ☐ 6 luni, la prețul de 180.000 lei
- ☐ 1 an, la prețul de 360.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.**

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament
LEVEL

6/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonati** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

- ☐ **DA**, doresc

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de cu ☐ mandatul poștal nr.

talon de comandă
6/01



Tombola **LEVEL** și



Cu ce companie și-a început Ubi Soft Entertainment campania de achiziții din august 2000?

- a) Blue Byte Software b) Games Studios
c) Red Storm Entertainment

Răspunsul îl găsiți în rubrica News a **LEVEL**-ului din luna mai.

Tombola **LEVEL** și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediți-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1
6/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



Service autorizat

Voi ne scrieți, noi încercăm să vă ajutăm!

Voi le stricați, noi nu le reparăm!

Hmm... altă lună, alt morman de scrisori, multe care ne întrebă de prețuri la diferite componente și doar câteva care descriu probleme adevărate de care se lovește gameul român în fiecare zi. Iată câteva extrase de pe „ordinea de zi”:

Piros Silviu din Sighisoara

Sistemul meu de acasă nu îmi prea permite să joc chiar toate jocurile noi (P II la 400 MHz, 64 RAM, S3 Trio la 4MB, placă de sunet și de rețea) mai ales din cauza plăcii grafice. Întrebarea care vreau să v-o pun vouă or fi următoarea: Ce placă grafică bună îmi recomandați în limita a 150-200 de dolari? Aș mai vrea să mi achiziționez și un tuner. Pot să cumpăr o placă grafică cu tuner încorporat, și dacă da... ce îmi recomandați? Third: vreau să vă cer părere înainte de a mi face overclocking (pot să îmi fac din BIOS, am acolo o chestie Easy Speed. Până la ce frecvență îmi pot face sigur overclocking-ul [în să menționez că BIOS-ul mă lasă până la 750 MHz] fără să mi se ducă procesorul? [înem și noi să menționăm că acel BIOS are și el niște limitări]

R: Dacă vrei placă „All in One”, atunci creдем noi că un ATI ar fi ce vrei tu. Problema este că s-ar putea să te coste ceva mai mult. Dar dacă crezi tuner... Cât despre overclocking, cel mai bine ar fi să încerci. Nu știm pe nimeni care să fi reușit să ridice un Pentium II la 400 MHz mai mult de 496 MHz [adică 124 x 4]. Dar dacă reușești tu, scrie-ne. Vrem și noi să știm cum ai făcut!

Mai e o chestie interesantă cu boxele de la PC-ul meu: îmi intră pe ele radoul local. La început a mers, da' de lo o vieme mă deranjează. Ce să fac ca să scap de radio? [ne lovim și noi de această problemă cu taxiurile și mașinile de poliție - dar nouă ne place!] Are ceva placă de sunet? (am boxe Atlix).

R: poate fi placa de sunet, dar nu excludem nici ipoteza boxelor. Soluția: mută-te la Jară, unde radialul local nu se prinde sau construiește-ți o cușcă Faraday... documentația... pe NET

Am kilul de instalare de la Windows Me [original, cu licență], pe care mi l-am instalat.

Acum să vezi probleme: nu mi se închide. Am cutie midtower ATX, care se oprește [când vede cu loarea rașie la trecerea de pietoni?] singură. Cu Me-ul nu îmi oprea calculatorul și îmi opărea: Improper shut down detected. Acuma am Win 98 SE și îmi merge bine. [totuși... care era întrebarea?] Hmm... Și în sfârșit ultima problemă: [oți spun așa!] vreau să îmi fac rețea cu un vecin [după examen lo voră]. Avem plăci de rețea și cablu. După ce ne legăm, ce jocuri și programe îmi recomandați? Sper că nu v-am obosit prea tare și pun punct mail-ului meu aici.

R: Hmm... greu de spus: StarCraft, Brood War, Half Life cu al ei Counterstrike și... sauzim de bine

Rain-man din București

! GeForce 2 MX rulează! Așa e, dar cred că nu chiar în toate jocurile. Am observat că anumite jocuri ce erau optimizate pentru Glide mergeau mai bine [ca viteză] pe vechiul meu Voodoo 2 [NFS-Porsche, Unreal Tournament etc]. E normal sau e din cauza sistemului meu prea slab [înca] pentru a scoate „cei mai buni” din placa video GeForce 2MX? (sistemul meu actual K6-2 450 MHz, 80 MB RAM, AGP 2X).

2. Vreau să mi spuneți și mie dacă se poate ce e mai bun între PIII și K7 Athlon [strict ca performanță, nu ca preț/performanță]. Am mai citit în revista voastră lo NEWS cum că Intel vrea să scadă prețurile la procesoarele sale cu aproximativ 40%. Wow, mi-am zis. Asta nu înseamnă că PIII o deveni brusc mai convenabil decât Athlon-ul?

3. Ce e cu monopolul NVIDIA? Credeți că e chiar vorba despre un monopol sau mai sunt firme ce pot să-și lăcă încă o concurență serioasă din ce privește hardware-ul pentru jocuri? Voi începe de acum să se facă jocuri optimizate pentru GeForce așa cum au fost înainte optimizate pentru Voodoo?

R: 1. Rulez, ne rulez, ce e scris pentru Glide așa rădăne! Dar altfel, ai putea să-ți mai cumperi câte ceva pentru PC-ul tău. Eventual altu'...

2. Chiar dacă Intel o să scadă prețul [sau poate că la scăzut deja], performanța este mai bună pe un Athlon. Mai ales dacă rulează la aceeași frecvență de ceas! Dacă, totuși, PIII îi se pare mai convenabil decât Athlon-ul, altă de la

noi că pentru un gamer este și mai ușor de întreținut [nu drivere VIA și altele de genul acesta].

3. Este un monopol? Noi nu știm așa ceva, cel puțin din datele pe care le avem. Mai există pe piață și ST Microelectronics cu al său KYRO care pare a fi o reală amenințare la adresa celor de la NVIDIA. Oricum, este vorba despre calitatea oferită de cei de la NVIDIA, care, colaborată cu o strategie de piață foarte bună, se pare că a dat rezultatele scontate, dar în nici un caz nu putem vorbi de monopol. Jocurile care au „optimizat” T&L [adică suport Translorm & lighting] sunt pentru GeForce, de exemplu Quake 3.

Iosif Matei din București

...cam atât de spre jocuri, să trecem la portea de hard! [eh, exact aici vroiam și noi să ajungem!]

Am și yo un calcul relativ mișto PIII la 550 MHz, 128 MB RAM, placă de bază ATX, de su net ESS Allegro [presupun căi bună, nu?] [ce î-l e și cu presupusul ăsta], dar problemele adevărate sunt: toate componentele sunt integrate pe placa de bază că așa a vrut tăic-meu [cred că el a dat banii, nu?], calculator de firmă Compaq Presario 7588. Am numai sloturi PCI iar placa grafică e un jaf [Intel 810E 8 MB video]. Întrează o descriere amănunțită de o jumătate de pagină cu și despre jocurile care mi merg amicalui nostru, ceea ce este și normal având în vedere placa video pe care o are]

R: ceea ce am reușit noi să ne dăm seama din scrisoarea ta este că tu vrei să știi unde găsești un accelerator grafic modern care să fie pe slot PCI. Soluția pentru tine ar putea să fie un accelerator Voodoo 2 care este PCI și care ar funcționa mai bine decât cipul integrat pe care îl ai acum. Dar, dacă îi neapărat să fii mai modern, mergi la mai multe firme și încearcă să convingi pe cineva de acolo să-ți aducă un GeForce 2MX PCI. Ai putea fi greu de găsit dar MERITĂ efortul.

Cu aceasta vă dorim multe succese în munca voastră de zi cu zi <joaca pe calculator> și să nu mai aveți așa de multe probleme. Mai bine rămânem noi fără material pentru rubrică decât să vă vedem așa de necăjiți că „scula” nu mai funcționează! **aceiași Decibelu' și Hertzul'**

Câștigătorii lunii aprilie

Iată că am extras și câștigătorii
la concursurile din luna aprilie

La tambola **LEVEL** în colaborare cu
Ubisoft, Pădureanu Ioan din Alba-Iulia a
câștigat jocul

Rainbow Six

(setul de misiuni Eagle Watch inclus)

Tat în paginile revistei noastre **Best**
Distribution a oferit jocul

Planescape
Torment

câștigătorul lui fiind Macanu Raluca din
Timișoara

Cele 10 jocuri

Jackie Chan

oferite de **Sony Overseas** vor ajunge în
posesia următorilor: Andean Adrian (Ocna
Mureș - jud. Alba), Moldovan Cristian
(Medias), Tașca Mihai (Târgoviște), Badea
Florin (Tândărei - jud. Ialomița), Danci Petru
(Oradea), Vass Daniel (Brașov), Ciabă
Andrei (Galați), Herman Adriana (Baia Mare),
Malacu Alexandru (Făgăraș) și Neogae
Alexandru (Întarsura Buzăului - jud. Covasna)



2 X



1

Tombola **LEVEL** InterCom Film

Aveți șansa să câștigați două tricouri Tomcats și
CD-ul cu soundtrack-ul filmului Someone Like You.

Care este numele prietenului personajului
Michael din filmul „Tomcats”?

a) Jerry b) Kyle c) Robert

Răspunsul îl găsiți în rubrica de filme din acest număr.

Tombola **LEVEL** InterCom Film

Răspundeți la întrebarea alăturată,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

1 ☐

6/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:		E-mail:		



Tombola **LEVEL** și Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri
Spyro-Year of the Dragon

Cine este șeful mafiei braziliene
1 din jocul **Drivers 2 Back on the Streets?**

a) Tobias Jones b) Alvaro Vasquez c) Tanner

Răspunsul îl găsiți în articolul din acest număr dedicat jocului.

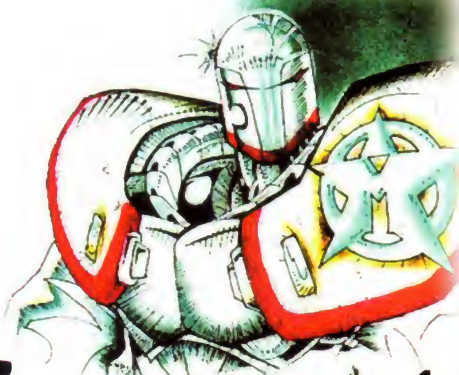
Tombola **LEVEL** și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

1 ☐

6/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:		E-mail:		



Scrisori multe, discuții aprinse și probleme ce trebuie rezolvate.

Înainte să „treceam la treabă”, vreau să clarific niște lucruri. În primul și ÎN PRIMUL RÂND nu mă mai tot întrebați „Pe când un CD full?! Și un poster!!! Și...!!!”, când se va face vreo astfel de schimbare în revistă, vă asigur că o să fiți primii care o să aflați (după noi, desigur). În al doilea rând: mai întâi au fost unii care mi-au cerut să nu mai „ciopârțesc” scrisorile și le-am făcut pe plac, iar acum sunt alții care îmi cer să nu mai bag scrisori întregi la Chatroom... hotărâți-vă, vă rog!

NEMESIS

Dragă LEVEL,

Nu știu alții cum sunt, dar eu, când mă gândesc la toate revistele LEVEL citite și răscitite, la articolele semnate de atâți redactori, dintre care unii văd că au supraviețuit iar alții, din nefericire, au plecat [veșnică poameenire...], la CD-urile pline cu demouri pe care le jucăm până la epuizare, parcă mi s'ar fi și acum „procesul” de bucurie.

Dar să lăsăm sentimentalismele deoparte și să trecem la probleme mai serioase (ca și cum asta n-ar fi serioasă!).

În privința revistei n-am de gând să vă fac vreo critică [și tu cât de greu e să redactezi un articol care să mulțumească pe toată lumea, din experiență personală], criticile sunt pentru cei care n-au nimic mai bun de făcut decât să se opuce să scrie, doar-dar o găsi vreo greșală. Personal, mie mi se pare că revista e super, chiar și articolele despre jocurile slabe au o tentă de umor prin felul în care sunt redactate [articolul despre State of War din numărul din martie]. În ceea ce privește problema jocului full și o posterului, nu cred că mai avem ce discuta, nu?

Nu e rea ideea băiatului care va propus să scoateți un supliment numai pentru console PS. De

exemplu, în orașul meu există doar o sală de PS dotată cu vreo 200 de CD-uri și, deoarece sunt mândrul posesor al unui... 486, mă duc foarte des pe acolo, având astfel posibilitatea să joc multe alte jocuri care mi-ar fi fost inaccesibile cum ar fi Resident Evil3, Dino Crisis etc.

Totuși, am o mică nelămurire care mă cam deranjează. Vă spun imediat despre ce e vorba: La data de 06.04.2001, exact cu o zi înainte de vacanță, am cumpărat de la un chioșc revistă, o deschid și văd în primele pagini un preview la un joc pe nume Evil Dead: Hail to the King care anunța că e „coming soon”. Până aici, nimic în regulă.

„Bomba” vine după abia 3 (trei) zile când, fiind în trecere pe la sala de PS, mi-au căzut ochii pe un titlu de pe lista de CD-uri: Evil Dead... Măi să fiel lau eu CD-ul și încep să butonez jocul care mă întâmpină cu un filmuleț de introducere excelent relatând povestea lui Ash (de la origini până în prezent), inclusiv informații despre cartea responsabilă de apariția Răului în liniștia lume, Necromicon a.k.a. Cartea Morților (a se citi în prealabil indicațiile de folosire, rezulatele pot varia).

Ceea ce mi-a spulberat orice urmă de îndoielă a fost apariția titlului jocului care scrie mare și

frumos [cu litere de sânge]: Evil Dead: Hail to the King. Parcurgând jocul, am observat că unele dintre imagini corespundeau screenshoturilor prezentate în revistă, până și armele sunt aceleași (chainsaw-ul în mâna dreaptă iar în stânga, double-bladed axe, pistol, shotgun a.k.a. boomstick).

Măi știți... poate o fi apărut versiunea pentru PS înaintea celei pentru PC, poate mă lămurii și pe mine (desigur, asta dacă mi-ați scrisoarea).

Oricum, revista rămâne cea mai tare din domeniu și pe viitor să sperăm că vor fi mai multe articole, mai multe concursuri, mai mult spațiu acordat chatroom-ului și, posibil, 2 (două) jocuri la rubrica walkthrough.

Tat ce e posibil... se poate ca versiunea de PlayStation să fi apărut înaintea celei de PC... sau poate că nu. Problema aici este că acele jocuri pe care și le cumpără mai tot gomerul român sunt piratate, iar toate programele pirat apar cu mult înaintea lansării lor oficiale. Așa că noi trebuie să așteptăm să ne parvină versiunea oficială a unui joc chiar cu riscul de a fi „juogați” de unii dintre voi care au ocl joc de câteva săptămâni.

Luna aceasta am primit foarte multe scrisori și e-mail-uri ce dezbatău aceleași probleme... săliile de jocuri, ce înseamnă să fi un gomer adevărat și vârsta game-urilor de pe la noi. Scrisorile care au atins aceste subiecte le puteți citi mai jos alături de răspunsul meu:

X-Raptor, The Maniacal One

Pământ către Mitza... Pământ către Mitza... Alarmă roșie (WESTWOOD). Sau mai bine Starcraft (a.k.a. StarCraft). Mișân biling: Escadrii de elită (Codename: Level) pierde teren în fața Răului. Trebuie să facem ceva! Strategama 1. Va trebui să recucerim pozițiile strategice pierdute.

Objectives (neapărat în engleză, ca să respectăm modelul original Blizzard):

- Retake the 1st position in the Romanian Top 3
- Fight for the integrity of the Romanian Gomer's Armada
- Your dedicated readers must survive

Este imposibil să nu aveți prin redacție vreun maniac, obsedat, dependent etc. de Starcraft (King of the RTS... STILL), lui și lui Mitza (așa în cazul în care EL nu e chiar Mitza) le-am adresat rândurile de mai sus, în care am încercat (și sper că am reușit) să parafrazez briefing-urile din Starcraft, atenționându-vă (pe voi toți, LEVEL-ul) în legătură cu situația actuală a revistei voastre.

Vam mai trimis până acum trei scrisori, din care doar ultima o apărut la „Neau mai scris”. Restul nici nu au existat (pentru voi).

Citește LEVEL-ul de la nr.2 (dacă se poate spune că citeam o revistă pe vremea aia) și pentru

o bună perioadă de timp am fost de părere că este cea mai bună revistă din domeniul PG („Professional Gaming”, termen inventat de mine acum, pe loc). Însă, cam de vreo jumătate de an, observ că tendința noastră este una de „Qui”.

Dar nu vreau ca, în scrisoarea de față, să vă critic din nou revista (spun „din nou” pentru că asta am făcut și în celelalte 3 misive), urlând de nervi după ce mi-au cunoscut achi (la propriu) pe niște articole groaznice care desființau de la început (dar mai ales de la sfârșit, pentru că primul lucru la care mă uit când citesc un „review” la unul din jocurile mele preferate este nota) niște jocuri de excepție. Nu, am spus, nu voi critica asta, și nici Chatroom-ul care a pierdut mult din calitate datorită cu plecarea Sniedului. Nu vă voi critica pe voi, ci pe „gameii” români (unii din ei sunt chiar cititori ai revistei voastre). Spun „gameii” și nu gameii, pentru că nu vorbesc de cei reali, adevărați, care au de-a face cu PG-ul, ci de „pleavă”, care înțeapă să se confunde cu vechea Gamei's Armada, făcând de râs România pe planul acesta.

În această „pleavă” îi încadrez în primul rând pe cei care se cred gameii, se laudă cu perfecțiunea lor în domeniu, dar când îi ești „la bani mărunti” în legătură cu vreun RPG, TBS sau uneari chiar RTS, îți aruncă în față replici de genul: „Nu-mi plac strategiile!”. Și asta, repet, chiar dacă le vorbești de AD&D și GRAVI. În al doilea rând, sunt cei care te provoacă la un Quake3, UT sau chiar un Starcraft, lăudându-se cu rezultatele lor în multiplayer, dar o secundă când vine vorba de cunoștințe elementare. (Vezi întrebarile de baraj: „Ce cosă produce toare a făcut Diablo 1 și II?”, la care vei primi răspunsuri ca: „Păi... stai puțin că nu mai țin minte...” sau, mai rău: „la mai termină bă cu teorie to. Dacă tot te dai more, hai lo ***** să vedem care e mai tare la DiabloII?”). Concluzie: degeaba practică, dacă nemo teoretic. În al doilea rând, tot aici la „pleavă” or intra și cei care, chiar dacă cunosc și practica (sau mai bine zis tehnica) și teoria de care vorbeam mai sus, au tendința stupidă de a reduce totul la efect, excluzând cauza. Ceva-mă mă întreb în legătură cu Gunnon, ceva de genul: „Ce să fac ca să ies din luf? Aho unde vorbește tipa aia?” După ce am încercat să îi explic mecanismului că aia e „Training-luf” și că, odată lești, nu trebuie să intre în acțiune, ci să urmeze tunelurile și să asculte ordinelor superiorilor, pentru a ajunge să învețe „cum se joacă”, am primit o replică de genul „Da, bă, bine, do! o când încep să apăs?” O altă problemă ar fi părerea unor oșteri de „gameii” cum că povestea nu contează, că orice joc are un scop fix, care trebuie intuit și urmat și care, în majoritatea cazurilor, este acela de a omorî tot și de a salva lumea. Este cazul celor care ne citesc briefing-urile din Delta Force, acționând

pur intuitiv sau nu dau atenție conversațiilor din Undying, spunând că este vorba de „poveste”, de un simplu „background story”, o simplă motivatie pentru acțiune, că „ăia îți spun de la început povestea”, ceea ce este total fals într-un asemenea joc, unde povestea se construiește pe parcurs, locmai din acele dialoguri.

Într-un mod la fel de stupid, unii pun întrebări ca: „Ce trebuie să faci în x?” unde x=DeusEx, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, NOLF, Black & White etc. Dar cel mai grav este că cei care pun această întrebare nu o fac din cauza „nostalgiei unor vremuri apuse”, când arcade-urile și strategiile previzibile erau la modă, ci din același motiv din care, când le spui că Vampire e un RPG, te întreabă de e aia, cu ce se mănâncă etc. Pentru ei nu există RPG, RTS, TTT, FPS, TBS și nici un alt gen. Acest universal „ce tre” să faci?” este cea mai exasperantă de autocenzură a întrebare a unui pseudo-gamei: eo înseamnă genul, storyul, viewul, feelingul și o mulțime de alte lucruri pe care noi le-am catalogat drept total diferite. Și toate acestea îmbrăcate într-o pelerină opacă a absurdității. Spun „absurditate” nu atât din cauza lipsei de motivatie a întrebării, cât din cauza faptului că respectiv se așteaptă la un răspuns simplu și concis, în una sau două fraze. Ba chiar, pot spune că azi, cu DeusEx pe de o parte și Black&White pe de alta, este absurd chiar și faptul că respectiv așteaptă un răspuns.

Cred că asta este „Buba” care ne macină pe noi, gameii acum, în această perioadă de criză a României (nu aia economică, asta PG-istică). Așa că eu sper ca, prin această scrisoare (pe care a trebuit să o verific de vreo trei ori, ca să nu mi lipsească vreun w, a, s sau d :), să vă fi trezit atenția cu privire la această tendință de autodistrugere a Armadei. Consider că singurii care pot remedia situația suntem noi (Gameii din toată țara, uni-vă!), făcând pe misionari, încercând să-i convingeți pe acei intermediari „Mr. Fake” să o ia pe calea cea dreaptă (pentru ei), adică orice, numai gaming NU.

P.S. Are you sure you want to quit? Boo will miss you...

Adryan G

Sal!

E prima oară când vă scriu, deci voi începe cu un compliment: „sunteți frații, înjei tot oșali”. Eu vă scriu în legătură cu gameii români. Părerea mea e că diferențele de vârstă nu contează când e vorba de plăcerea de a juca. Deoarece un joc e extensio sufletului unui om, fie el puși sau om în toată firea. Să vă dau un exemplu: eu sunt din Suceava, iar aici în orașul meu (cum mic și puțin de felul lui) sunt doar câteva (la se citi 4) săli serioase de jocuri. Restul (multele) sunt prea mici sau o calculatoro proaste. Așa că în căutarea unui lac liber pentru câteva ore le face să dai de aceiași oameni zi de zi.

Așa că nu am putut să nu observ destul

de des un tip de vrea 25-30 de ani care era tot timpul îmbrăcat la costum. Nu m-a prea interesat până într-o zi când jucam și eu un Counter Strike relaxant cu câțiva colegi (chiusisem și prinsesem sala goală). Eu eram mare și tare pe acolo (joc binisor) când au venit 2 tipi, ambii la vreo 30 de ani, dintre care unul era „subiectul” meu. Au intrat și ei în joc. Jucam noi liniștiți pe Rush (care avea prea mult nerv în liniștea eu rapid – ați văzut vreodată un terro cu 4.3 în mână?? :-). O., când, din senin, am prins o ambuscadă. Am făcut măcel, mi-au murit 2 colegi, dar de la ei au murit 5 (terro erau inferiori numeric). Rămăsesem cu 80 viață și 60 și ceva armură. Atunci li vând pe Fred (counter) cu un sniper în mână. Trag ceva gloanțe, dar se ascunde, iar eu după el. Ajuns la ostatic (chiar lângă eu, înmeșor și sigur de mine cu 1-3-ul după el, când, ghici cell! Tipu’ trage o săritură jos și din aer și prin semiotajele eu primesc în aer un bullet drept în capătulă. <C4 win> cred că are o 5-o oară pe ziu aia. Eu nervos, mă ridic și încep să urlu: cine ***** e Fred????? Ghici cine se anunță?? Cu o privire de miel nevinovat, subiectul meu zice sfios: „Eu, da de ce?” De atunci mi s-a demonstrat (în repetate rânduri, tot de Fred) că și cei mai mari pot juca cu adevărat bine un joc.

Eh, cred că vom piclisti bine până acu’... Cheoo...

NigHTwoLF

N-am să încep cu o formulă de deschidere, pentru simplul motiv că nu îmi place. V-am mai scris, e adevărat, dar de mult. Mirați și răspuns o dată, lu-cu ce m-a făcut erau între colegi. Dar deh... Fru-muase sunt vremurile trecute. Să nu lungim însă vorba, pentru că iaș face pe cei ce mă cunosc să excludă: „Ăsta nu e?” Ce să vă pot spune despre mine: sunt un cititor fidel al revistei voastre, am 16 ani, stau într-un cartier destul de... din București, fac parte dintr-un grup de crackeri... nu mă fereșc o spun pentru că nu e rușine și învâi la o mare colegie din Capitală în clasa o 9-a; asta ca să nu spună mamele capitolilor mai mici; Ute! și pe asta core se laudă că e crackeri și probabil nici nu terminat clasa o 7-al. Cunosce unele persoane care oșă fac. Așa vrea să discut un pic de sindromul numi... gamei!

Păi, fraților! Vorba unuia numit Phantom din Bv., oros unde e și eu niște bunici, care ne spune că toată lumea se autoîntințează gamei (nu mi place să nu vorbesc direct decât cu onumile persoane) PE NEDREPT. Adică și băioiu’ de 7 ani core stă la etajul 3 și joacă Tayconan 1 oară pe zi e gamei. Păi, atunci eu, săracu de mine, și cu prietenii mei, săracii de ei, core stăm minim 8 ore în foja calculatorului aproape în fiecare zi cum ne numim? (în afara de mania).

Unii dintre voi se întrebă: „Băi, frole, d’

ce fac ăștia atât în fața calculatorului?"

Răspunsul vine: o partidă de Starcraft free for all de 6-7 ore și o oră chat, sau o partidă de Quake III TA de 3 ore și alta de vreo 5 ore de Heroes III. Și dacă din întâmplare apare ceva nou pe net... mă rog. Nui a bună fraților. S-au format atâtea cluburi de gameri odată cu iCafe-urile, dar toate sunt pline mai mult de trei sturteri de... hai să nu le spunem panarame.

Păi, mă duc și eu acum câteva zile într-un iCafe să joc ceva. Iau și eu ca tot omul un calculator și mă uit în dreapta și-n stânga să joc și eu ceva. Văd niște puști că jucău QuakeIII și intru și eu. În momentul în care intru unul începe să râdă și spune: „Uite! și pe **** așa cu cine s-a găsit el să se pună în seara asta!”, lucru ce m-a enervat la culme. Băieții ăștia pierd vremea toată ziua pe acolo și se dădeau cei mai tari. Nu se joca nimeni cu ei, de frică să nu mândăne bătaie. Dar nu erau obișnuiți să joace pe „Hurt Me Plenty”, lucru ce s-a văzut imediat.

O altă categorie de puști care se autointitulează gameri este aceea a puștilor care se laudă că au reușit să termine cureauă cor într-un număr de cuture de săptămâni. Și ei sunt mari gameri și mari maeștri.

Am tot de vorbă acum câteva zile cu un coleg din Militari. Mi-a zis că a terminat în 2 zile 3 jocuri: Vpoo3, Rune și Colin McRae2. Am rămas un pic măscă, dar m-am gândit că nu e imposibil. Eu mă pot lauda doar că am terminat Brood-ul cu Protos și Zerg în 4 zile, ceea ce este extrem de mult ca timp!!!. Un coleg de rețea a terminat RA2 în 2 zile, ceea ce e fantastic. Atunci cum vine puștilă ăla să îmi spună că se numește gamer când are la activ doar vreo 10 de ore de CS și 20 de Quake și că a terminat într-o lună HerosIII? Îmi răspundeți și mie? Dar asta e... Nimeni nu-i poate împiedica să se autointituleze gameri decât bunul simț. Bineînțeles că n-am vorbit despre cei care au participat la concursuri, pentru că dacă participi la un concurs îți trebuie experiență.

Am peste 300 de ore de Brood la activ și nu am participat la nici un concurs din simplu motiv că la o întâlnire analfant am fost eliminat în 5 minute de unul dintre cei mai buni oameni din țară. Ceea ce nu e posibil. Nu aveam speranțe de victorie dar n-ai chiar așa.

Am să continui luna viitoare. Vă aștept răspunsuri!

Mark the Ripper

Solul

Vă scriu pentru prima oară și vreau să vă spun că de bună și revista, cât de... BIA, BIA, BIA!

Eu de fapt sunt un cititor ca toți ceilalți, dar care a citit scrisoarea lui... pardon, a domnului Trackball și am rămas profund uluit de faptul că voi sun-

teți surprinși de majoritatea covârșitoare a adolescenților din industria jocurilor. Păi, hai să ieșim afară, pe stradă, și să vedem cam ce fel de oameni ar trebui să știe ce înseamnă Quake sau Starcraft.

Avem: multe bucuți bătrâni, care abia își duc traul de pe o zi pe alta, în a căror sacsoșă (păine, câteva medicamente, rar zarzavaturi) s-a totuit pensio-
lor. Nu văd jucându-se deo Counterii.

Mai sunt micubiști, care trăiesc pentru a căsi suportarii adversi și pentru care dacă EA nu scoate un FIFA cu Steaua, Dinamo, Rapid (și, pentru voi, FC Brașov), calculatorul va rămâne un lucru ignorat.

Avem puține (da' costisitoare) bucuți demitrali, patroni etc., care în timp ce în stânga celului, cu dreptul învârt de volan și schimbă viteza cu... [hahal mașina are cutie automată!] nu au timp să se joace. Ei sunt prea ancorați în realitatea noastră de zi cu zi pentru a mai înțelege o altă.

Mai sunt desigur și acei oameni cu slujbe diverse, a căror Dacie își face datoria și care reușesc să și facă timp pentru un calculator. Dar aceștia sunt destul de puțini.

Cât despre femei, ele au treburi mai importante decât măcelul din Carma. Gămețiile sunt o minoritate și trebuie tratate ca atare.

Așadar, cine veți să se joace pe calculator? Noi, înerezul din ziua de azi (și în același timp vitorul României), cine altcineva? De ce credeți că sunteți cea mai cumpărată revistă de acest fel? Nu că veți să fiți serioși, ci pentru că ne atrageți pe noi, devoratorii de joace, prin articolele pline de haz, prin glumele pe gustul nostru.

Domnul Trackball nu este decât excepția de la regulă.

[...]

Mia veniți o idee. Nu vreau să vă pun pe voi să puneți în aplicare, dar, cum am explicat mai sus, sunteți cea mai vândută revistă și poate sugestia mea capătă formă. Propun scoaterea unei cărți care să aibă ca subiect jocurile pe calculator.

Orice ar fi ea, fie o istorie a lor, fie niște memorii sau chiar un roman despre viața de gameri în general, ar fi un best-seller la noi în țară.

Poate domnul Trackball își pune în aplicare anii de experiență pe care îi are sau capacitățile de jurnalist.

Dar eu am 13 ani. Ce știu eu?

Andreea

Oamenii din țara asta și-au făcut un obicei din a se plânge că o duc rău, că nu au bani, că nu au oia, că nu au alaiță, dar cu toate acestea iCafe-urile sunt o adevărată clădire.

Părerile mea este că așa cum în anii '90 (la început) toate „bombele” aveau cel puțin un aparat de jocuri cu fise (cel pe care ne-am obișnuit să numim „poker”), așa este și acum: o invazie sau, dacă veți, „o ploaie” de astfel de localuri.

Nu am nimic cu ele. Dimpotrivă, aş vrea să contribuie la educația miilor de copii care și petrec

timpul liber acolo, sau care chivesc de la ore pentru că să joace un Quake sau Counter-Strike.

Problema mea este că acești copii joacă nu mai FPS-uri. Puțini sunt cei care mai „trag” un FIFA sau un NFS. Eu cred că jocurile în care contează doar mușchii nu sunt educative deloc și nu le-aș recomandă copiilor, în sensul că i-aș învăța să joace și altceva: un RPG, un RTS, un joc din care să tragă niște învățăminte sau chiar care să ajuze să învețe limba engleză (pentru că majoritatea jocurilor sunt făcute în limba engleză, sau pentru că majoritatea românilor preferă limba engleză).

Spre exemplu, din DiabloII și din Pharaoh am învățat foarte mult în comparație cu alte jocuri, mai ales cuvinte în limba engleză. Nu sunt o neaვენță în această privință, adică am studiat limba engleză timp de 10 ani de zile (în școală) și mi-a place foarte mult, drept pentru care rețin întâdeuna tot felul de cuvinte pe care le aud prima dată de unde opuc: de la radio (muzică), de pe casete sau CD-uri cu muzică, din filme și din jocuri. Ba chiar am ajuns în case-menea hai încât după ce m-am instalat Office-ul 2000 m-am uitat ca vîștelul la paarta nouă în meniul „Fisier” și nu știam unde este „Page Setup”. Până m-am dat seama că este „Inițializare Pagină” am click-uit pe alte opțiuni de am abosit.

Un alt aspect al fiei cel al vârstei gamerilor [...]

În primul și în primul rând, ce e oia dom'le un gamer ADEVĂRAT? Se plimbă cu mouse-ul după el? Îți planifică drumul spre școală în funcție de câte puncte de retrogere există? Când fuge obișnuiește să sară ca bezniciul?... și de ce Voislică de la 3 se dă mare chiar dacă nu știe ce e oia A&D&D. Păi... mai mult ca sigur nu poți fi numit gamer dacă tot ce ai jucat până acum implică doar un M4A1 și un Flashbang (și, de ce nu un Zerg și un Protoss). Am mai discutat oia o dată, trebuie să mai știi și altceva în afara de jocurile pe care ești expert la solo de jocuri de lungă time. Și or fi de asemenea bine să știi ce e oia A&D&D, sau măcar ce e oia RPG. Dar nu vai privi de sus niciodată pe unul care se joacă numai Counter-Strike, mai ales dacă este bun la jocul ăsta... Io o odică, e cel puțin un început și ar fi putut fi chiar un mod de oia câștiga pâinea dacă nu trăiam în România.

Apoi, de ce să spui că FPS-urile, și în general jocurile în care contează mai mult „mușchii”, nu sunt la fel de importante ca jocurile ceva mai inteligente. E ca și cum ai spune că sportivilor nu le-ar trebui acordat nici un pic de respect pentru că nu recită a poezie în timp ce aleargă și sar. E exact același lucru! Și să știi că FPS-urile sunt mai tactice decât ai crede (mă rog, cel puțin unele).

Și în final care este limita (minimă și maximă) de vârstă pentru a putea juca ceva. Am întâlnit și oameni mai în vârstă pe care îi pot numi gameri adevărați precum și puști de 12 ani

care intră în această categorie. Că adolescenții reprezintă majoritatea gamerilor, e adevărat, e logic... Și nu, nu m-am mirat niciodată de mulțimea copiilor pe care îi întâlnești în sălile de jocuri.

Că mi-aș fi dorit să întâlnesc ocolo oameni cu 3-4 ani mai mari e adevărat... pentru că, totuși, nu cred că poți discuta cu un copil de 11 ani despre Dizay și Spectrum, nu?

Dar nu poți cere unor copii care nu au avut posibilitatea până acum 10 ani să intre în contact cu jocurile să fie totuși mari experți, nu? Iar dacă noi, ca revistă am reușit să contribuim la „maturizarea” lor, or fi un lucru excelent... cel puțin, nimeni nu ne poate reproșa dacă încercăm... măcar alăta.

Ne-au mai scris:

Mihai Keller din Cluj Napoca, Bogdan C. din București, irinica2001 din Brașov, Năsălean Ioan B. Horea din Cluj-Napoca, Guguianu Gabriel din București, cineva de undeva, Boșcu Mona din Lugoj, Anghel Răzvan din București, Drăgoiu George Alexandru din Slatina Gheorghe, Cornean Mihai din Satu Mare, Dan Sebastian din Deva, Jander Ovidiu-Andrei din București, Toma Ștefan din București, Irinescu George din București, Mazilu Traian din Bistrița, Pistol-Constandache Mihai din Constanța, Marin Radu din Constanța, Tuhari Mihai din București, Andrei Dan-Mușatescu din București, Simion Bogdan Mihai din Vâlcea, Ardelean Vlad din Iași, Tudor Claudiu din București, Alexandru Sabrin din Piatra Neamț, R. Wainblatt din Cluj Napoca, Crăciun Nicodim Cosmin din București, Rafiroiu Tiberiu din Bacău, Tufaru Claudiu din București, Ol-



teanu Alexandru din Craiova, Gogescu Raul-Alin din Ploiești, Dinu Cristian-Mihai din București, Popescu Cristian din Craiova, Manescu Theodor din București, Dalha Adrian-Horea din Cluj-Napoca, Mureșan Andrei din Satu Mare, Guțu Ciprian din Mureș, Mike din București, Levi din București, Santa Raul din Satu-Mare, Munteanu Doru din Vrancea, Sasu Victor din București, Vișutjan Cristian din Târgu-Jiu, Sobaru Adrian din Constanța, Andrei a.k.a. Rain din București, Piroș Silviu din Sighișoara, Mamulo' The Chosen de acolo de la el, Vicky, Nicolau Vlad din Constanța.

Intraserăți din aceste reviste:

Compaq	C2
Flamingo Computers	C4
Atomic	C3
Softwin	11
Ubisoft	43
Monosit	67
Videozon	17

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef:

Cristian Cașcaval (K'shu)
(kahu@level.ro)

Secretar de redacție:

Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)
(claudie@level.ro)

Mihai Sfirjan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Sebastian Cașchi (Sebah)
(sebah@chip.ro)

Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Redactori hardware:

Decebal Schiller
(decibelu@chip.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)

Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)

Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică și DTP:

Adrian Armășelu
(adrian_armasclu@level.ro)

Online:

Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)

Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)

Liviu Beteg
(liviu_beteg@chip.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)

Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
(maria_parge@vogel.ro)

Eva Szaszka
(eva_szaszka@vogel.ro)

Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@vogel.ro)

Distribuție:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)

Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne

la tel: 068-415158

și fax: 068-418728

Pregătire filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria.

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al

Biroului Român de Audit al Tirajelor

(BRAT).

Hotline: de luni până vineri între

orele 13.00 și 15.00.



Echelon
Simulare SF cum
numai rușii știu să
facă

RUNE™
HALLS OF VALHALLA



Rune: Halls of Valhalla
Săbii și monștri, în continuare
la persoana a 3-a



Tropico
El Presidente de Republica
Bananiera



System Shock
1+2
...și încă nu ne-
am revenit

Review Special

Un **nou** logo:

CHIP Computer & Communications



un **nou** layout

mai multe pagini
dedicate Internetului

mai multe pagini de
practică

mai multe pagini
dedicate comunicațiilor

Am păstrat doar competența, profesionalismul
și obiectivitatea.

Și CD-ul. Și testele hardware și software. Și topurile de monitoare, plăci de bază,
unități DVD, CD-RW și CD-ROM. Și actualitățile. Și interviurile. Și multe...

În chioșcuri începând cu 25 mai



Dacă sunteți un fan al jocurilor video, veți găsi în PlayStation2 consola cea mai puternică!

Procesorul pe 128 de biți se numește, sugestiv, Emotion Engine și este capabil să genereze lumi 3D deosebite, personaje diverse și fenomene fizice complicate. Gravitația, frecarea, o serie de efecte, precum zăpada sau focul, sunt create cu acuratețe pe ecran de către motorul grafic Graphics Synthesis. Dacă adăugăm sunetul excelent, grafie sistemelor Dolby Digital, AC-3 și DTS incluse, veți putea trăi emoția jocului așa cum nu ați mai făcut-o până acum... Revoluția nu se sfârșeste aici: PlayStation2 suportă atât formatele CD audio, cât și DVD-Video, oferindu-vă astfel divertismentul muzical și video într-o experiență digitală interactivă!!! Disponând de interfețele USB, PCMCIA, iLink, multiAV și Cable Out, PlayStation2 este pregătit să fie conectat la o mare diversitate de echipamente: VCR, camera digitală, imprimanta, modem, tastatură și mouse.



Trăiește emoția jocului!

FLAMINGO
COMPUTERS
www.flamingo.ro

b₄te the future!

București, B-dul L. Ci. Beldaru nr. 301 Tel 011 421 122, info@flamingo.ro
București 14-M, Tel 011 232 68 00, info@flamingo.ro, Că. Dăbulești nr. 12, Tel 011 231 44 31, dardabulesti@flamingo.ro, Că. Vitan 55-59, București, Mu. nr. 1, Tel 011 584 08 28, email@flamingo.ro, Sose. Ștefan cel Mare 240, Tel. 012 19 1000, office@flamingo.ro, Sose. Panduri 29-31, Tel 011 411 85 00, panduri@flamingo.ro, Sose. Ștefan cel Mare 154, Tel 011 312 92 71, stefan@flamingo.ro, B-dul M. Princesa 171, Tel 222 59 41, tinalea@flamingo.ro, Că. L. Văcărescu 103-105, Tel 01 459 14 55, victoria@flamingo.ro, World Trade Center B-dul Izvoare nr. parter, Tel 01 234 28 04, wtc@flamingo.ro, P-ța C.A. Nicolae, Sose. Hristo Botev nr. 3, Tel 011 0108 39, roman@flamingo.ro, Că. Neagoe, Adol. Văscu 1-3, Tel 054 445 702, info@flamingo.ro, Craiova, Că. Ștefan cel Mare 212, Tel 05 417 430, craiova@flamingo.ro, Delta, Al. I. Cuza, Bld. E. parter, Tel 054 223 041, delta@flamingo.ro, Giurgiu, Bld. Sucevidă nr. 134, M. 11-02, Tel 046 230 089, giurgiu@flamingo.ro, Iași, Iulian Costin B-dul T. Vladimirescu nr. 2, Tel 032 376 880, iasi@flamingo.ro, Oradea, P-ța 1 Dăbulești nr. 103-105, oradea@flamingo.ro, Sibiu (P-ța 1 Decembrie) Mobilite Tech SRL Tel 0369 230 058, sibiu@flamingo.ro, Timișoara, C. Bocu nr. 1, Tel 0359 708 305, Sibiu, Bld. E. nr. 37, Tel 050 131 182, sibiu@flamingo.ro, Râmnicu Vilcea, Că. Ștefan cel Mare 123, Tel 050 437 886, valcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET, (A&P) Tel 0238 21 11 11, bacau@flamingo.ro
Bacău, Cybernet, Bld. More, Că. Dăbulești nr. 12, Tel 0238 21 11 11, bacau@flamingo.ro, Botoșani, ASSIST, Sose. Ștefan cel Mare nr. 1, Tel 0238 21 11 11, botoșani@flamingo.ro, Brașov, 2 NET Computer, Că. Ștefan cel Mare nr. 85, Tel 0268 427 500, office@2net.ro, Braila, STELLIO, Sose. M. Eminescu nr. 62, Tel 0240 115 407, Cosmopol, TONET Computers, Sose. Ștefan cel Mare nr. 228, B. 17, Văcărescu, Tel 041 603 100, galati@flamingo.ro, Galați, STELLIO, Sose. Al. I. Cuza nr. 69, M. Ap. 47, Tel 0266 104 742, office@stellio.ro, Meșeuca, Că. NEXTRA, Sose. Ștefan cel Mare nr. 240, Tel 0266 171 200, meșeuca@flamingo.ro, Piatra Neamț, CSC Open Systems, Bld. Ștefan cel Mare nr. 62, Tel 0274 21 11 11, piatra@flamingo.ro, Ploiești, PLATIN Systems, Că. Ștefan cel Mare nr. 29, B. 1402, Sose. Ștefan cel Mare nr. 110, Tel 0248 21 11 11, ploiesti@flamingo.ro, Slobozia, TRINET, Sose. Ștefan cel Mare nr. 110, Tel 0248 21 11 11, slobozia@flamingo.ro, Suceava, ASSIST, Sose. Ștefan cel Mare nr. 1, Tel 0238 21 11 11, suceava@flamingo.ro, Târg Mureș, REDACTION SERV, Că. Ștefan cel Mare nr. 11, Tel 0264 24 410, targmures@flamingo.ro, Tulcea, SARATOGA, Sose. Ștefan cel Mare nr. 11, Tel 0254 21 11 11, tulcea@flamingo.ro